PLAYSTATION ■ PLAYSTATION 2 ■ GAMECUBE ■ XBOX ■ DREAMCAST ■ GAME BOY ■ NINTENDO 64

NEXT LEVEL

VIDEOJUEGOS DE ULTIMA GENERACION

NUMERO 31

ARGENTINA $5.90 • URUGUAY $55 • PARAGUAY G 16.250
CHILE $2.220 • BOLIVIA $21,50 • VENEZUELA $2.750

TWISTED METAL BLACK

DEMENTES AL VOLANTE EN UNA GUERRA SOLO PARA PLAYSTATION 2

RED FACTION

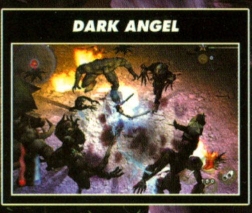
LO QUE TODO FPS DEBERIA SER ¡UNITE A LA REBELION!

ADEMAS:

- DARK CLOUD
- MARIO PARTY 3
- NBA STREET
- WINNING ELEVEN 2001



DARK ANGEL



GUITAROO-MAN





ISSN 1514-0466
9 771514 046006 00031

DOS IMPRESIONANTES ADELANTOS PARA PLAY 2: APE ESCAPE 2001 Y MOSQUITO


PROMOCION ESPECIAL
DIA DEL NIÑO
COMPATIBLE
COMPATIBLE
COMPATIBLE
MULTIMEDIA
ADVANCED
CASES
MERCHANDISING
LICENSING
Multimedia Collection 2001
¿estás buscando un accesorio
para tu consola?
Deseit sa
la compañia más
importante de Argentina te
regala un 10% de descuento
en toda su linea de productos
X TECNOLOGIES
www.xtecnologies.com.ar
Tel : 4345-6371/72/82/83
LAMBORGHINI
DUCATI CORSE



- Unidad de memoria para PlayStation
- Capacidad de 15 bloques (1MB)







- Unidad de memoria para PlayStation
- Capacidad de 30 bloques (2MB)
- Posee un algoritmo de compresión de datos exclusivo



$16.20





- Unidad de memoria para PlayStation
- Capacidad de 120 bloques (8MB)
- Posee un algoritmo de compresión de datos exclusivo



$27.00





- Control de PlayStation
- 8 botones de disparo
- Pad digital de 8 direcciones
- 2 metros de cable de conexión



$9.00





- Control de PlayStation
- 2 pads análogos
- Soporte de vibración
- 8 botones de disparo
- Pad digital de 8 direcciones



$31.50





- Multitap para poder jugar de hasta 5 personas en la misma consola
- Ranura para colocar Memory Card en todos los puertos

$42.00

$37.80





- Volante ergonómico con pedal incluido
- Panel de control centralizado
- Opción de agregarle el freno de mano y la caja de cambios



$76.50





- Diseño deportivo
- Caja de cambios Formula 1
- Vibración y pedalera antideslizante



$67.50







- Volante compatible para PlayStation y PC (2 en 1)
- Incluye los pedales (acelerador y freno)
- Modo de vibración en modo PlayStation



$80.10





- Diseño realista para todos los juegos de motos
- Pad direccional de 4 botones y 11 botones para funciones especiales
- Soporte adaptable a cualquier escritorio, sillón, silla o piso

~~$89.00~~

$80.10

MINI GUN

PLAYSTATION COMPATIBLE



- Compatible con PlayStation
- Corredera realistica
- Disparo y racarga manual o automática



$27.00

VIRTUAL PISTOL

PLAYSTATION COMPATIBLE



- Compatible con PlayStation
- Corredera realistica
- Disparo y racarga manual o automática

~~$65.00~~

$58.50

UNIDAD RF

PLAYSTATION COMPATIBLE



Esta unidad conecta a tu consola a un TV por medio del sintonizador sin necesidad de que éste posea entrada de video compuesto



$10.80





- Monitor de 5" para jugar con la PSOne
- Fácil instalación
- Alta resolución y amplio ángulo de visión
- También compatible con PlayStation 2, Dreamcast y reproductores de DVD y VCD gracias a su entrada de A/V

~~$240.00~~

$216.00

CANALLETO PORTA CD (24 UNIDADES)

PLAYSTATION COMPATIBLE



- Portable y coloridos marca Beneton
- Con bolsillos transparentes preparados para proteger la superficie de los CDs



$19.80





- Portable y colorido
- Ideal para llevar tu PSOne de un lugar a otro sin estropearla.



$25.20







DARK RUMBLE 2

- Control compatible con PlayStation 2, PlayStation y PSOne
- 2 pads análogos
- Soporte de vibración
- 8 botones de disparo
- 2 metros de cable de conexión

~~$38.00~~

$34.20





CONTROL REMOTO

- Compatible con todos los juegos de PS2
- 12 teclas programables
- Acceso rápido a las opciones de DVD



$31.50

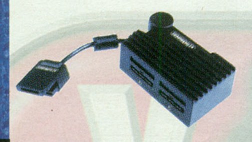


MULTIBASE

- Le da una mayor establidad a la consola cuando se la coloca verticalemente
- Posee ranuras especiales para colocar CDs y Memory Cards



$13.50



PLAY TOGHETER

- Multitap de PS2 para poder jugar de hasta 5personas en la misma consola
- Ranura para colocar Memory Card en todos los puertos

~~$49.00~~

$44.10



ADVANCED RUMBLE

- Control de Dreamcast
- 8 botones de disparo
- Slots compatibles con VMU y Rumble Pack incorporado

~~$49.00~~

$44.10



MEMORY CARD 2MB

- Unidad de memoria para Dremcast
- Provee 400 bloques de memoria, el doble que una VMU estandar



$31.50



ARCADE STICK

- Palanca digital de 8 direcciones
- Seis botones de respuesta instantanea
- Base de gran estabilidad
- Función de disparo rápido

~~$70.00~~ **$63.00**





VIRTUAL PISTOL

- Compatible con todos los juegos de disparo preparados para Dreamcast
- 3 modos de disparo: Normal, Auto-Reload y AutoFire
- Posee un slot para las VMU



$45.00







- Agregá el grip a tu Gameboy para jugar mas cómodo
- Batería recargable con adaptador
- Duracíon de más de 4 horas



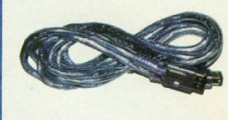
~~$48,00~~ $43,20



Este kit incluye una lupa con luz para iluminar la pantalla del Gamoboy en habitaciones obscuras, una batería recargable para jugar por más de 7 horas continuas, un adaptador 220v, un cable link y un estuche

~~$65,00~~ $58,50

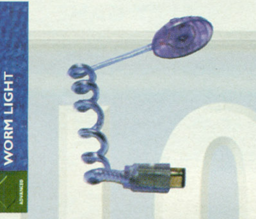




- Para conectar el Gameboy Pocket y el Gameboy Color
- Un largo de 1,5 metros
- Fácil de usar y llevar

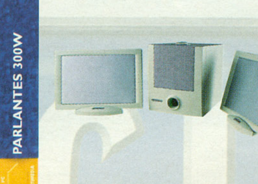


~~$10,00~~ $9,00

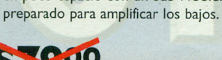


- Compatible con Gameboy Pocket y Gameboy Color
- No requiere una fuente de poder externa
- Flexible y fácil de adaptar en cualquier posición

~~$10,00~~ $9,00

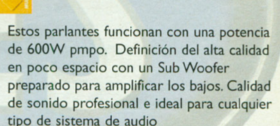


Estos parlantes funcionan con una potencia de 300W pmpo. Definición del alta calidad en poco espacio con un Sub Woofer preparado para amplificar los bajos.



~~$79,00~~ $71,10



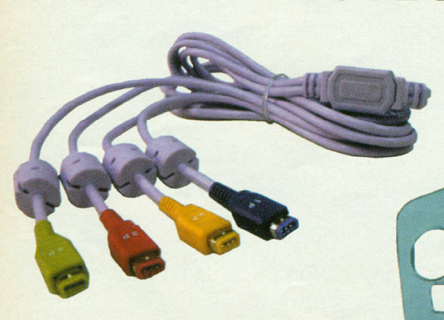


Estos parlantes funcionan con una potencia de 600W pmpo. Definición del alta calidad en poco espacio con un Sub Woofer preparado para amplificar los bajos. Calidad de sonido profesional e ideal para cualquier tipo de sistema de audio

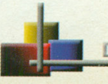


~~$98,00~~ $88,20

Nuevos Proyectos









¡SUMATE A ESTA SI

COMPLETA EL CUPON Y CANJEALO YA EN LOS SIGUIENTES LOCALES ADHERIDOS

CAPITAL FEDERAL

CRAZY GAME Corrientes 4814 Almagro	**TITANIC COMICS** Av Rivadavia 5108 loc 307 Caballito	**PLAY MANIA** Av. Rivadavia 6720 loc 14 Flores
SALA 1 Salguero 1954 Palermo	**WIZARD** Acoyte 495 Caballito	**PLAY GAME** Nogoya 3154 Villa del Parque
D.G.L. GAMES Lope de Vega 3074 Devoto	**MAGIC GAMES** Bucarelli 2315/Juramento 2984 Villa Urquiza/Belgrano R	**NEMESIS** Soldado de la Independencia 1165 Belgrano
CYBER CLUB ARENA Vidal 2527 Belgrano	**COMPUSERVICE** Av San Juan 2144 Constitución	**VIRTUAL PLAY** Carhue 49 Loc. 79 Liniers
FREE TIME VIDEO Lope de Vega 1690 Monte Castro	**PLAYMANIA** Av Pueyrredon 438 Once	**KID'S GAMES** Uriburu 1698 Recoleta

INTERIOR DEL PAIS

VIDEO MUNDO Catamarca 24 Mendoza	**GAME OVER** Av San Martin 912 Rio Gallegos	**JUNIOR GAME** Dean Funes 274 Cordoba
BIG GAME Dean Funes 158 Cordoba	**VY F** Juan B. Justo 1355 Mar del Plata	**MACROSS** Brown 217 / Belgrano 9 Bahia Blanca
STYLO Calle 64 Nro. 2946 Loc 26 Necochea	**DISTRIBUIDOR MAYORISTA SANTA FE** **MASTER GAME II** Cordoba 955 Loc 35 • Rosario	

ENSACIONAL PROMOCION!

GRAN BUENOS AIRES

SANDOKAN Av Luro 6056 La ferrere	**DARTAGNAN** Av Rivadavia 14048 Loc 2 Ramos Mejia	**BLOCK OUT** 25 de Mayo 408 Moron
STATION GAMES Italia 1176 Loc 8 San Antonio de Padua	**DARTAGNAN** Arieta 3199 San Justo	**GAME STREET** Av Belgrano 3621 San Martin
CONY HOGAR Constitución 179 San Fernando	**TABACO** J. D. Peron 2186 Valentin Alsina	**INDEX COMPUTACIÓN** Senador Moron 1112 Bella Vista
GAME OVER Diagonal Brown 1445 Adrogue	**EL CHIP** Avda. Mitre 541 Avellaneda	**MARFER** Ayacucho 1476 Florida
KNOW HOW SISTEMAS 9 de Julio 1452 Lanus	**VIDEO FIESTA** Zuviria 5059 local 12 Jose C Paz	**PLAY GAMES** Shopping Torres del Sol Loc 231 Pilar
GAME EXPRESS KIDS Alsina 344 Quilmes	**EL GENIO** Valentin Gomez 7065 Del Viso	**KOOPA TROOPA** Calle 14 Nro. 5023 Berazategui
VIDEO CLUB LIBRA Bartolomé Mitre 485 Luján	**NINO EXPRESS** Alem 260 Monte Grande	**EL TREBOL** La Patria 3045 Villa Tesei

Nombre y Apellido:

Dirección:

Localidad:

Tel: Edad:

Nom. del comercio adherido:

Producto adquirido:

*Promoción válida hasta el 31/08/2001 sólo en los locales adheridos

10% DE DESCUENTO

Nombre y Apellido:

Dirección:

Localidad:

Tel: Edad:

Nom. del comercio adherido:

Producto adquirido:

*Promoción válida hasta el 31/08/2001 sólo en los locales adheridos

10% DE DESCUENTO

INDEX

INDICE

ESTE MES EN NEXT LEVEL



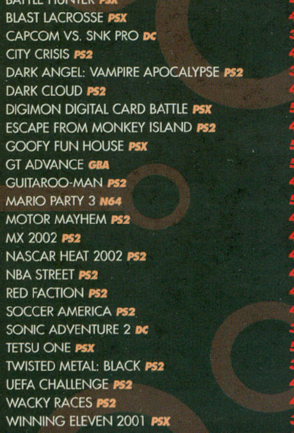














28 RED FACTION



45 ESCAPE FROM MONKEY ISLAND



39 WINNING ELEVEN 2001

EDITORIAL

El riesgo país sube, sube, sube... y baja. Sube, sube, sube... y baja. Cada vez hay más impuestos. Respirar sale caro. La bolsa esta baja, baja, baja y baja. ¡Pero Next Level se mantiene constante! Muchas fueron las publicaciones que aumentaron sus precios por el nuevo impuesto a la prensa -otras directamente cerraron sus puertas-, pero no nosotros. Preferimos pelearla codo a codo con los que siempre nos acompañaron desde el otro lado. Acá, lo único que aumentó fue la calidad. Fíjense el nuevo diseño de la revista. ¿Qué tal? ¿Les gusta? Además, notas tan calientes y actuales que dan miedo y hasta cupones de descuento para las compras del Día del Niño. ¡Todo un lujo!

Como si fuera poco, y como ya habrán visto nuestros más acérrimos seguidores en el número pasado, hay una nueva integrante en la familia Next Level: Carla Callegari. La muchachita en cuestión es una especie de *Chica Bond* que podría opacar a Lara no solo en destreza, sino también en belleza. Carla sabe karate -y te parte la trucha-, la tiene re clara con las acrobacias, está aprendiendo danzas árabes, pinta, escribe y, cada vez que puede, se manda para algún lugar paradisíaco a practicar buceo, uno de sus hobbies favoritos. Pero cuando no está salvando al mundo, la señorita Callegari escribe para Next Level. Y este mes se despacha contra los hombres machistas en un No Comments que dará que hablar.

El resto del equipo estuvo a full y casi no dimos a basto con todo lo que nos jugamos... Se podría decir que no tenemos vida, porque Twisted Metal: Black, Sonic Adventure 2, Red Faction, NBA Street, Guitaroo-Man y Dark Cloud, entre otras delicias, nos mantuvieron alejados de nuestras respectivas familias, novias/os, amigos/as y etc. por días enteros. Pero, entre nosotros... ¡cómo nos divertimos!

Nada, gente linda, no los entretengo más y, como siempre, esperamos realmente que disfruten de todo un mes de trabajo. ¡Y les deseamos un Feliz Día del Niño! Vamos... ¿de qué se la dan? Todos tenemos un niño adentro, sino, directamente, esta revista no existiría.

Maximiliano J. Ferzzola
Jefe de Redacción

STAFF

DIRECTOR Y EDITOR
Maximiliano Peñalver

JEFE DE REDACCION
Maximiliano Ferzzola

DIRECTORES DE ARTE
Martín Varsano
Gastón Enrichetti

REDACTORES
Rodolfo A. Laborde
Diego Eduardo Vitorero
Santiago Bembihy Videla

DISEÑO Y DIAGRAMACION
Máximo Frías
Diego Eduardo Vitorero

RELACIONES PUBLICAS
Fernando Brischetto
fernando@editorialpowerplay.com

NUMEROS ATRASADOS Y VENTAS
Mauricio Urbides
ventasnle@ciudad.com.ar

REPRESENTACION COMERCIAL
Andrés Loguercio
andresxpc@ciudad.com.ar

Daniel Kohut
daniel@editorialpowerplay.com

COLABORAN
Carla Callegari
Durgan A. Nallar
Maximiliano Peñalver

IMPRENTA
New Press Grupo Impresor S.A.
Paraguay 264 - Avellaneda

DISTRIBUCION CAP. FED. Y GBA.
Huesca Sanabria, Baigorri 103
Cap. Fed. / Teléfono: 4304-3510

DISTRIBUCION INTERIOR
Austral S.A., Isabel la Católica 137
Cap. Fed. / Teléfono: 4301-0701

Next Level Extra es una publicación propiedad de Maximiliano Peñalver, Martín Varsano, Gastón Enrichetti y Santiago Benbihy Videla. Editada por Editorial PowerPlay, Paraguay 2452, 4º B (1121) Teléfonos: 11-54-4961-8424 / 8407 - Buenos Aires, Argentina.
E-mail: nextlevel@ciudad.com.ar
Registro de la propiedad intelectual en trámite.
ISSN 1514-9854.

Impresa en la Argentina, Julio de 2001

¡NOVEDADES SOBRE RESIDENT EVIL: THE MOVIE!

LOS PERSONAJES NO SERÁN LOS MISMOS QUE LOS VISTOS EN LOS VIDEOJUEGOS DE LA SAGA.

Ninguno de los integrantes de la familia Redfield, ni Valentine, se dejarán ver en la película de la saga survival. La cosa ya no lucía muy prometedora y, ahora, desilusionó feo. De todas maneras, para calmar los ánimos, Paul Henderson -director del filme- dijo que "Para asustar hay que ser impredecible, y siempre me sentí lo suficientemente libre como para reinventar la historia y usar mis propios personajes. No había razón para usar a Jill Valentine -del primer Resident Evil- porque todos los fans saben que ella no muere, ya que aparece en los juegos posteriores. La dinámica de quién va a vivir y quién no, que genera suspenso, sólo podría funcionar con personajes nuevos. Esta película es la precuela que explica lo que todos los jugadores siempre quisieron ver y usa todos los mecanismos y objetos de la cibercultura de Resident Evil. Siento que Ground Zero -el juego de la saga que iba a salir para N64 pero que fue cancelado e iba a ser una especie de precuela- era el acercamiento perfecto para la gente que nunca escuchó del juego y para aquellos que desean ver los escenarios de la saga en un filme".

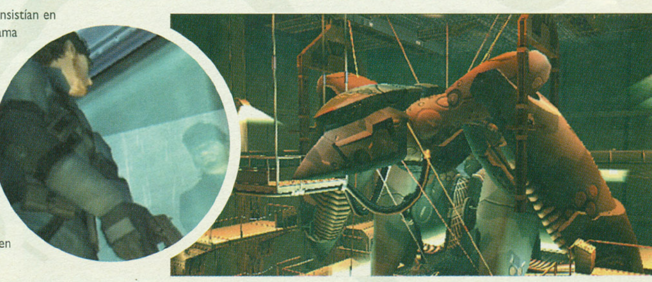
No por nada el "Working Title" de la peli es Ground Zero. A pesar de todo lo que Anderson tenga para decir, es inevitable que no nos quede un sabor amargo en la boca. Muchas de las cosas que los jugadores nos tenemos que aguantar proviene del hecho de que se ven a los videojuegos como una especie de actividad marginal... Ok, entonces nos hacemos elitistas, pero cuando escuchamos frases como era el acercamiento perfecto para la gente que nunca escuchó del juego y vemos que, por esa razón, una película que podría haber sido un caño se desvirtúa y se aleja del planteamiento original, la cosa no tiene por qué gustarnos. ¿O sí?

Bueno, para aquellos que no siguieron la info desde el principio, les comentamos que, a grandes rasgos, la película girará en torno a un accidente biológico sucedido en un laboratorio experimental -supuestamente, y queremos creer que de Umbrella- y se nos narrará las peripecias de un grupo de comandos -uno de ellos la preciosa Mila Jovovich- que son enviados para frenar la horda zombie.

METAL GEAR SOLID 2 EN NOVIEMBRE

¡FECHA DE SALIDA CONFIRMADA PARA METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY!

Si bien los planes originales de Konami consistían en lanzar a la vez la obra magna de Kojima sama tanto en USA como en Japón, pocos días atrás voceros de la archi famosa compañía anunciaron que el juego estaría disponible a partir de noviembre en los EE.UU. Esto se debe simplemente a que por esa fecha comienzan las vacaciones yanquis, época en la que muchos norteamericanos salen a comprar como locos. Lanzado en septiembre de 1998, el primer Metal Gear Solid de PlayStation vendió -hasta hoy- más de seis millones de copias. Anduvo bien la cosa, ¿no creen?



SEGA NOS MUESTRA LA NUEVA DREAMCAST

CRÉANLO O NO, SE VIENE OTRO MODELO DE DREAMCAST.

El modelo nunca antes visto sería en verdad uno que estaba encanutado en depósito desde antes de la cruda decisión que cambiara por completo el destino de la consola blanca de 128 bits. Más increíble hubiese sido si Sega anunciaba la Dreamcast 2, ¿no? De todas maneras, teniendo en cuenta las estrepitosas pérdidas que sufriera la compañía japonesa a causa de su última consola, el simple hecho de hablarse de un nuevo modelo realmente no nos deja de sorprender. La nueva Dreamcast R7 no sería más que otra versión de la misma máquina, lo mismo que pasó en su momento con las versiones especiales y súper limitadas de Bio Hazzard, Sakura Taisen y Kitty. La Dreamcast R7, que así es como se llama, estaría a la venta sólo en el Japón a partir del 9 de septiembre de este año a 9.800 yens (cerca de 80 dólares). ¿Alguna diferencia con respecto a la Dreamcast original? Casi nada, a no ser que ésta es negra, con la sigla R7 en dorado, y que era utilizada como consola para jugar en red en unos pocos *pachinkos* nipones. Dato curioso: la producción en serie de esta máquina habría finalizado justo antes de saberse que Sega le quitaba su apoyo a la consola que tantas alegrías nos supo dar.



¡SUBITE A LA AVENTURA DE LARA!

VA A HABER UN PASEO TEMÁTICO LLAMADO TOMB RAIDER: THE RIDE.

Paramount Parks ha revelado sus planes de construir un paseo temático para el 2002 en USA, Cincinnati, estado de Ohio. "Parte de la diversión de Tomb Raider está formada por el misterio y la intriga que rodea cada aventura. Queremos preservar ese misterio hasta que los primeros grupos de valientes aventureros se animen a subirse. Así que no queremos arruinar la sorpresa de cómo será", dijo Tim Fisher, vicepresidente y manager general del parque donde Lara hará su aparición. "Eso sí" -agregó-, "esta atracción será la aventura más grande de todos los tiempos." Más allá de lo que pueda llegar a haber dicho Tim, nosotros nos enteramos que el paseo se desarrollaría en un templo milenario y mientras se adentran por las ruinas, verán esqueletos de exploradores, runas y todas esas cosas que hicieron copada la saga. Pero al final algo no anda bien, y todos los aventureros deberán correr para salvar sus vidas.



SPY HUNTER VERSIÓN PS2

¡EL CLÁSICO DE LOS 80 VUELVE A CAZAR ESPÍAS!

En la nueva versión de este clásico, nos subiremos a autos de última generación y chocaremos y dispararemos y cazaremos autos enemigos en una misión para... sí... salvar al mundo de una corporación multinacional llamada NOSTRA. En este Spy Hunter usaremos un nuevo prototipo de mega auto llamado G-6155 Interceptor, que sería algo así como el Auto Fantástico -aunque no sabemos si éste habla-. Dependiendo de los terrenos, el G-6155 se transforma en moto, en jet ski, en bote, etc. Armas como metralletas, misiles, lásers, manchas de aceite, pantallas de humo y minas, complementan a este súper auto de una manera devastadora.

14 misiones conformarán este juego en localidades como Francia, Venecia, Italia, USA y Panamá, entre otras. En la primavera del 2001 podremos subirnos al G-6155 Interceptor y salvar al mundo por trillonésima vez.



¡DATA SOBRE SUIKODEN III!

EL TÍTULO PARECE SER UN SECRETO DE ESTADO, ASÍ Y TODO... PUDIMOS AVERIGUAR UN PAR DE COSAS MUY INTERESANTES.

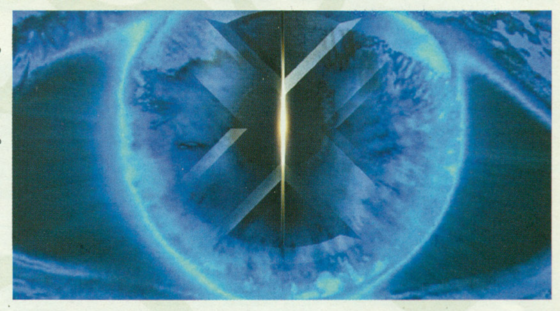
Para muchos, la saga Suikoden nunca estuvo a la altura de los grandes exponentes de los RPG. La línea Final Fantasy y compañía son una sombra demasiado grande para que este tímido título pueda mostrarse al mundo. Pero para aquellos que sabemos separar la paja del trigo, Suikoden y Suikoden II fueron experiencias terriblemente épicas, con una historia que nada tiene que envidiar a aquellas que consagraron a los grandes escritores fantásticos. Ya en su segunda parte, Suikoden nos dejó entrever algunas cosas sobre su secuela. Y el final... bueno... como que hacen de éste un capítulo realmente crucial. Territorios como Island Countries, Harmonia, Grasslands y Kanakan fueron mencionados, pero nunca vistos. Así que no sería ilógico creer que alguno de ellos se dejarán ver en la tercera parte. Lo que ya se sabe a ciencia cierta es que los protagonistas no serán los mismos que vimos en las anteriores entregas, un trío nuevo se dejará ver -miren los bocetos que acompañan la noticia- pero, de todas maneras, muchos de los setenta y algo de personajes que se unían a nuestra campaña en las anteriores versiones, volverán para ayudar a estos nuevos. Podemos adivinar, también, que algunos de los personajes de las aventuras de textos basadas en el juego -los Suikoden Gaiden- aparecerán en este título, por lo que su historia se verá enriquecida.
El nuevo Suikoden aparecerá para PS2 y seguramente, como viene sucediendo, reconocerá los saves de los anteriores juegos para agregar un par de cosas que sólo se podrían habilitar de esta manera, o la suba de nivel de alguno de los personajes. El juego vendrá en 3D y en el Japón aparecerá este verano. ¡Queremos ese Suikoden!



X-MEN: MUTANT ACADEMY 2

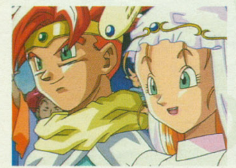
NO PARECE QUE HAYA NADA NUEVO BAJO EL SOL...

Luego de vender Mutant Academy como pan caliente -gracias a la peli de los Hombres X, más que nada- Activision no se iba a quedar sin currar un poquito más. Con un par de personajes nuevos -Nightcrawler, Forge y Juggernaut como personaje oculto-, movimientos nuevos y un estilo de juego bastante más depurado, junto con una jugabilidad más accesible, X-Men: Mutant Academy 2 tratará de mejorar un poco la anterior versión, que poco y nada tenía de destacable. Ya veremos. El anterior juego era medio trabado y no tenía demasiado de original y éste parece más una "expansión" que otra cosa. De todas maneras, los títulos que están saliendo para PSX son cada vez más contados, así que no hay que hacerle asco a nada. Todavía no se sabe a ciencia cierta cuándo la Academia de Mutantes entrenará a sus nuevos discípulos.



¿SECUELA DE CHRONO CROSS?

¡SE COMENZÓ A PLANEAR UNA NUEVA ENTREGA EN LA SAGA CHRONO!





La franquicia más redituable de la gente de Square ha sido Final Fantasy, pero muchos coinciden que la mejor es la saga Chrono -Chrono Trigger y Chrono Cross-. Y ahora los muchachos de Square se preparan a lanzar una continuación. El título -aún sin nombre- ya se encuentra en etapa de planeamiento y Hironobu Sakaguchi -productor ejecutivo de SquareSoft- comentó que ya había un montón de ideas nuevas para esta nueva entrega.
No ha trascendido la plataforma en la que se verá el título, y parece que -por el momento- va a permanecer en secreto.

FINAL FANTASY X TERMINADO Y LISTO PARA SALIR A LA VENTA EN EL JAPÓN

¡LA DÉCIMA PARTE DE LA SAGA FINAL FANTASY YA ESTÁ TERMINADA! (APLAUSOS, POR FAVOR)



Llegó por fin el momento de decir lo que tantos jugadores anhelaban escuchar: *Final Fantasy X ha sido finalizado*. Esto fue anunciado por el director corporativo de Square, Shinji Hashimoto, durante una súper fiesta privada de Sony llevada a cabo en el distrito Shibuya de Tokio. Para tirar por la borda los rumores acerca de un atraso en la finalización de esta décima parte (la primera para PS2), Hashimoto san dijo que la versión master hecha especialmente para la producción masiva de copias estaba lista hacía ya algún tiempo. Fue ahí cuando los presentes festejaron la noticia con aplausos, a lo que le siguió un nuevo trailer de su última aventura RPG. Luego, también en pantalla, apareció la imagen del productor de la serie, Hironobu Sakaguchi, que hizo una especie de raconto de sus primeros tiempos en la compañía y sus ansias incontenibles por sacar a la calle un juego popular. También comentó que el éxito de Final Fantasy, una de las series más exitosas en la historia de los videojuegos, tuvo que pagar un alto precio traducido en una pelea constante por mantener cada una de las entregas fresca, original y siempre renovada. Poco más tarde se hizo mención al equipo que trabajó en el proyecto, compuesto por algo más de 300 personas talentosísimas, un enorme grupo de gente que estaba desacostumbrada a trabajar en una plataforma relativamente nueva como es la PS2, que además se debió enfrentar a un dilema extra: los diálogos hablados. Esperamos ver muy pronto si el nuevo capítulo hace honor a los anteriores. ¡Ojalá que así sea!

KALISTO PREPARA UNO DE CARRERAS BASADO EN EL QUINTO ELEMENTO

¡SIEMPRE QUISIMOS MANEJAR UNO DE ESOS TAXIS VOLADORES!

Las compañías francesas Kalisto y Wanadoo acaban de anunciar formalmente su último juego de carreras futuristas, NY Race, basado en la surrealista película de ciencia ficción de Luc Besson, *El Quinto Elemento*. Con salida estipulada para el mes de noviembre, el juego nos permitirá calzarnos los zapatos de Korben Dallas y conducir por las autopistas aéreas de la ciudad de Nueva York, optando para este fin entre 30 modelos de autos voladores, desde el taxi de Korben hasta veloces patrulleros. Kalisto prometió 12 circuitos no lineales dentro de cuatro escenarios especialmente creados por el equipo de diseñadores del filme, además de calles completamente en 3D y con todos los vehículos que aparecen en algún momento durante la película. Habrá en el juego plena libertad de movimiento, así que podremos hacer complicadas maniobras a altísima velocidad, aparte de movernos de izquierda a derecha, acelerar y desacelerar. Esperemos que este título salve el buen nombre de la película porque su primer juego, que era del género acción/aventuras, no fue precisamente de lo mejor.



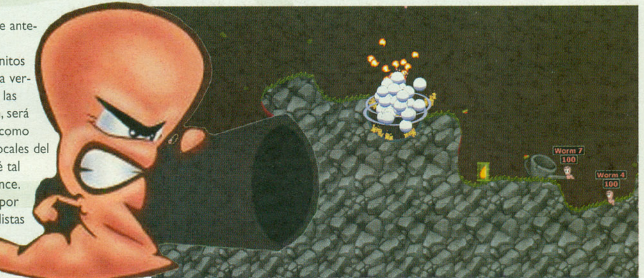
SCOOBY DOO AND THE CYBER CHASE

¡THQ NOS PREPARA UN JUEGUITO DE SCOOBY DUBI DUUUUUUUU PARA PSX!

Scooby Doo y Shaggi, junto a toda la troupé de la Mystery Machine, se aventurarán por el ciberespacio en su afán por encontrar pistas que los ayuden a detener al maldito... Phantom Virus -Virus Fantasma-. Poco más se sabe, salvo que el juego será un arcade en tercera persona en el que podremos controlar a Scooby y a Shaggi. Desde hace tiempo que Scooby venía teniendo juegos para todas las consolas, pero la PSX no había sido agraciada. ¡Ah! y atentis los dueños de un Game Boy Advance, que también va a haber una versión para ustedes.

WORMS WORLD PARTY TAMBIÉN EN PLAYSTATION Y GAME BOY ADVANCE

TODAS LAS CONSOLAS TIENEN DERECHO A TENER SU VERSIÓN DE WORMS WORLD PARTY...



Los ingleses de EON Digital se aseguraron de antemano los derechos de las versiones para PlayStation y Game Boy Advance de los gusanitos más jodidos del mundo de los videojuegos. La versión para la que fuera reina indiscutida entre las consolas por cinco largos años, la PlayStation, será casi idéntica a la de Dreamcast, que ya hace como medio año que anda dando vueltas por los locales del rubro. Habrá que esperar entonces a ver qué tal queda la otra, es decir, la de Game Boy Advance. Ambas versiones están siendo desarrolladas por los chicos de Team 17, que esperan tenerlas listas para fines del año en curso.
¡Ya te pillaré yo!

¡YA TENEMOS IMÁGENES DE HUNTER: THE RECKONING!

EL JUEGO LUCE DEMASIADO INCREÍBLE COMO PARA SER CIERTO... ¿SERÁ CIERTO?

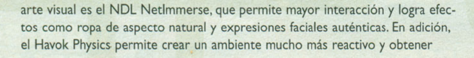
Ya les habíamos comunicado que la gente de Interplay estaba laburando en este proyecto para la Xbox pero la noticia, en ese tiempo, era algo ambigua. Ahora, con datos más lindos y fresquitos y unas cuantas fotos, les actualizamos la info. Como todos ya habíamos previsto, jugaremos como cazadores de anomalidades infernales y, el destino de la Tierra, descansa sobre nuestra conciencia y habilidad. Hasta 25 enemigos en pantalla, de todas las clases y con la calidad que ven en las fotos, intentarán comerse un cacho de nuestro cazador. La sangre saltará a borbotones y las sombras y efectos lumínicos tendrán una calidad inmejorable. ¿Cómo van a mover tantas cosas en pantalla? Sólo Dios lo sabe, pero les creemos...
Podremos personificar a cuatro cazadores diferentes y empuñar diez armas, dos de las cuales serán las principales. 30 clases de enemigos diferentes durante 23 niveles demasiado violentos en un entorno 3D y nosotros en tercera persona.
Uno de los agregados más interesantes es la posibilidad de jugar con tres cazadores más y ser hermanos de armas en esta sagrada lucha contra los demoníacos seres de la oscuridad. El juego está previsto para el primer período de 2002 y, por ahora al menos, sólo estará disponible en la Xbox.



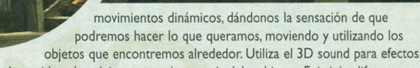
CALL OF CTHULHU: DARK CORNERS OF THE EARTH

¿PREPARADOS PARA ENFRENTAR EL HORROR MÁS INTENSO MANTENIENDO LA CORDURA...?

Headfirst lanzará a fin de año un juego de supervivencia y horror oscuro, mezcla de FPS con RPG, por el momento para PC pero con bastantes posibilidades de obtener los derechos para Xbox. Constará de cuatro capítulos basados en historias del maestro del horror H.P. Lovecraft. Situado en 1920, un investigador es asignado para resolver la misteriosa desaparición de un mercader, pero se verá enredado en los secretos de los Mitos de Cthulu y ya no habrá escape posible. Diferente a Quake III Arena, la forma en que se enfoca la manera de jugar es distinta; se intenta asustar, hacernos dudar entre lo que es verdadero y lo que no, dejarnos inmersos en el maravilloso mundo del terror. Con más enigmas, sistema de daño realista y hasta posibles sobredosis de morfina; a pesar de tener monstruos, disparos y sangre involucrados, habrá que usar la mente en todo momento así como los reflejos. El motor gráfico para el



arte visual es el NDL NetImmerse, que permite mayor interacción y logra efectos como ropa de aspecto natural y expresiones faciales auténticas. En adición, el Havok Physics permite crear un ambiente mucho más reactivo y obtener

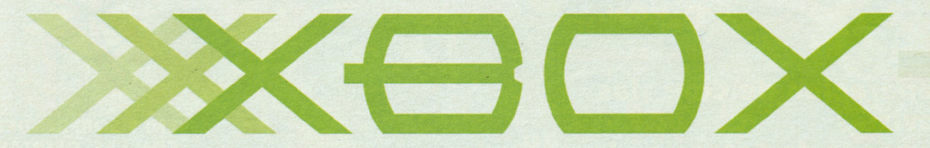


movimientos dinámicos, dándonos la sensación de que podremos hacer lo que queramos, moviendo y utilizando los objetos que encontremos alrededor. Utiliza el 3D sound para efectos de sonido, y la música parecerá provenir del ambiente. Existirán diferentes finales con una o dos historias de bonus. Mientras más aprendamos sobre los mitos y atestigüemos más horrores, la cordura disminuirá, experimentándola de diferentes maneras: alucinaciones, paranoias, claustrofobias, vértigo y hasta distorsión del mundo. Las armas serán las de la época: cuchillos, revólveres, fusiles, granadas, dinamita y molotov; y, a favor del realismo (y maldiciones de muchos) las municiones no serán infinitas, un arma de seis balas disparará seis balas. Habrá multiplayer con misión cooperativa bastante completa y un clásico Deathmatch. Los amantes de los juegos donde además de la puntería hace falta destreza y mucha cabeza, ansiarán este título que promete ser realmente impresionante. ¡Esperemos que cumplan!

VIRTUAL PORNSTAR: BUNNY LUV

¿EL PRIMER JUEGO XXX PARA CONSOLAS?

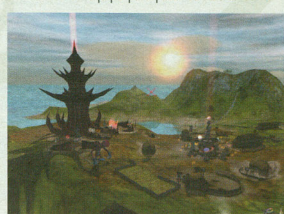
Virtual Pornstar: Bunny Luv es el primer juego o producto Triple X para una consola. La responsable de tan desprejuiciada empresa son los muchachos de Pixis Interactive Inc. A la gente de Bill no le cayó muy bien la noticia y temen que se asocie a su consola con material de esta clase. Bill quiere que su consola se vea como un producto familiar, así que no se sabe cómo va a terminar la cosa. Igualmente, poco parece importarle esto a los muchachones de Pixis. Ya están pensando en realizar toda una serie de "simuladores de chanchada" para la Xbox en formato DVD. ¿Qué es un "simulador de chanchada"? Buena pregunta... Al parecer, todo está basado en la interfaz llamada Touch Feel User -usuario con sensibilidad táctil-, la cual permitiría ver a la señorita en cuestión desde cualquier ángulo y tocar a la muchachona en cualquier lugar -la nariz, por ejemplo-. ¿Será la *Xbox XXX*? Si la respuesta es sí, ni se les ocurra pensar que les vamos a mostrar fotos de estos simuladores en Next Level. ¡Vamos todos en cana!



BLACK & WHITE TAMBIÉN PARA PS2 Y XBOX

AL FINAL, CASI TODAS LAS CONSOLAS DE ÚLTIMA GENERACIÓN -SIN CONTAR LA DREAMCAST- TENDRÁN SU VERSIÓN DEL ACLAMADO SIMULADOR DE DIOSES

Resulta ser que el director de Lionhead, Mark Webley, confirmó las versiones de su primer gran éxito tanto para PlayStation 2 como para Xbox, aparte de comentar que se estaría considerando seriamente la posibilidad de un Black & White para la nueva portátil de Nintendo. Sí, por más increíble que les parezca. En un reportaje muy reciente, Webley dijo que la versión de Xbox sería anunciada oficialmente dentro de muy poco, que el "milagro" de PlayStation (PS One) estaría finiquitado en dos o tres meses más, e incluso que se espera que las versiones de PS2 y Xbox estén listas -aunque no a la venta- para junio del año que viene, o sea, a mediados de 2002. Y Webley siguió desembuchando de lo lindo. La versión de Dreamcast estaba completa en un 80%, pero Sega y Lionhead decidieron al unísono que no convenía seguir con el proyecto en el clima en el que se estaba desarrollando. "Una verdadera lástima", fueron las palabras del director de Lionhead. Por último, Webley dijo que ya se estaba buscando un equipo para pasar su RTS al Game Boy Color o al Advance, aunque la cosa estaba tornándose algo complicada al momento de la charla. Ojalá que haya pronto un anuncio oficial acerca de todo esto. Pero de algo estamos muy seguros: los integrantes de Lionhead están hasta las manos con sus proyectos.



BUFFY THE VAMPIRE SLAYER

¡AHORA SÍ QUE VAN A SUBIR LAS VENTAS DE XBOX!

Realmente impresionantes las fotos nuevas de la versión para Xbox de la caza vampiros rubia, que en su momento se enfrentara cara a cara -e incluso venciera- al Conde Drácula. Por lo que parece, en el juego, Buffy se tendrá que hacer cargo de varios engendros, y no sólo de gente con colmillos largos y sedientos de sangre. Como podrán ir viendo, también habrá en existencia zombis bien, pero bien fuleros. Pobre Buffy... ¡y ella que es tan linda! Cabe destacar que este título estaba siendo desarrollado para Dreamcast, pero como que ni los vampiros se animan a salir en la máquina de Sega.

Sea como sea, suponemos que habrá que esperar algún tiempo más para ver al juego en funcionamiento, porque nuestros corresponsales especiales no vieron nada nuevo de Buffy en la última expo E3 de Los Angeles. Esperamos tener pronto más info acerca de este título.





PS2

RUNE: VIKING WARLORD

COMPAÑIA: Human Head
DISTRIBUCION: Rockstar Games
FECHA DE SALIDA: Julio de 2001

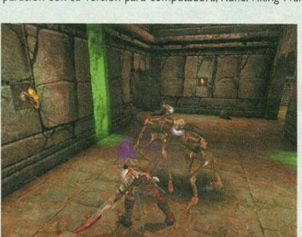
Levantemos todos nuestras jarras de hidromiel y brindemos en honor a Ragnar, hijo de Jarl, aquel que fuera elegido protector de las runas sagradas de nuestra aldea y devuelto al mundo de los vivos por designio del gran Dios Odín para llevar a cabo la gesta más gloriosa jamás contada. Una gesta cuyo fin era evitar la llegada del Ragnarok, una gesta que hasta hoy pasó de boca en boca y que seguirá siendo recordada por muchas generaciones. Acérquense ustedes también al fuego y escuchen atentamente lo que este anciano, que en su juventud peleara y sangrara en las batallas de Hyndall y Utherby junto al más grande de los héroes vikingos, va a relatarles".

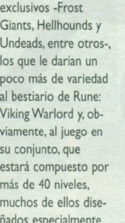
Rune: Viking Warlord es una aventura oscura y de proporciones épicas, de sobra conocida entre los PC maníacos (Rune), en la que deberemos controlar al urso de Ragnar en su lucha por conseguir las runas sagradas, unas piedritas más que necesarias para hacer humo los planes de un traidor decidido a dominar todos los demás clanes de la región, gracias a poderes sobrenaturales que le fueran conferidos por el malvado Loki.



LAS VALKYRIAS SEGUIRÁN ESPERANDO

Después de ser emboscados y en buena parte carbonizados junto con el drakkar en el que Ragnar y los suyos navegaban, Odín decide salvar a su muchacho, dándole una vez más la oportunidad de rearmarse y vengar a los caídos, aparte de salvar Midgard y cortar de cuajo unos cuantos brazos y cabezas, claro. Así es como nuestro héroe, que en el comienzo de la aventura yace aparentemente muerto en el fondo de un oscuro y helado canal, tendrá que arreglárselas para ir consiguiendo el equipo y las armas necesarias para partir al medio a sus enemigos, especialmente al hombretón tatuado que calza armadura negra de pies a cabeza, conocido como Conrack. Cascos, armaduras, escudos, 15 armas entre mazos, hachas, espadas y martillos de guerra, aparte de huesos, cabezas y extremidades perdidas, serán las múltiples opciones que tendremos que tener en cuenta dependiendo de con quién o contra qué vayamos a pelear. Cabe destacar que, en esta oportunidad y en comparación con su versión para computadora, Rune: Viking Warlord tiene enemigos



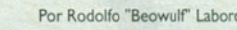


exclusivos -Frost Giants, Hellhounds y Undeads, entre otros-, los que le darían un poco más de variedad al bestiario de Rune: Viking Warlord y, obviamente, al juego en su conjunto, que estará compuesto por más de 40 niveles, muchos de ellos diseñados especialmente para la ocasión. En lo que a animación respecta, la PS2 no se va a achicar, demostrando que tiene la capacidad suficiente como para mostrarnos en pantalla y sin tironeos los cientos y cientos de cuadros necesarios para ver a Ragnar saltar, pelear, accionar palancas y nadar con una fluidez asombrosa. En cuanto a las texturas, cualquiera que haya tenido la suerte de jugar al Rune original notará que las que se pueden apreciar en las fotos sacadas de la versión de PlayStation 2 le pisa los talones, por no decir que son casi idénticas. En lo que respecta a controles, el traspaso del teclado al pad no debería ser un inconveniente para estas alturas. Recordemos exponentes como Tomb Raider, sino.

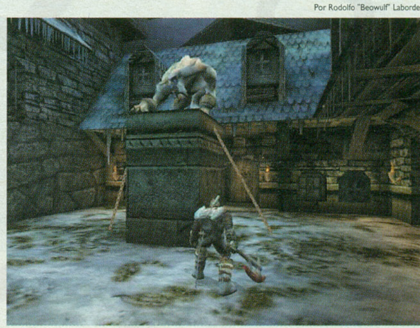


Actualmente, los desarrolladores están con todas las pilas puestas en un modo de hasta 4 jugadores en simultáneo vía multitap, o bien para 2 jugadores usando un par de consolas conectadas por medio del cable ilink.

Será mejor que los usuarios de PS2 se pongan a afilar sus hachas, porque éste será uno de esos títulos de acción rabiosa en tercera persona que nadie debería dejar de jugar. Menos aún si se sienten en su salsa con la onda exploración y guerreros sedientos de sangre. ¡He dicho!


Por Rodolfo "Beowulf" Laborde







EVE OF EXTINCTION

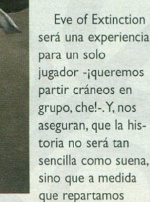
COMPAÑIA: Yuke
DISTRIBUCION: Eidos
FECHA DE SALIDA: Septiembre 2001

Eidos había anunciado Eve of Extinction antes de la E3 de este año. Pero mientras duró la gran expo, el título mismo era el que parecía extinto. Ya con algunos datos más encima, Eidos por fin se dignó a hablar del tema. La encargada de este proyecto es una compañía casi desconocida llamada Yuke -responsable de Sword of the Berserk para Dreamcast y de varios títulos de wrestling-. Sí, Eve of Extinction (EoE) se viene lleno de acción, patadas y peleas impresionantes. Y, si se parece al juego del loco de la espada gigante, ya nos está gustando...

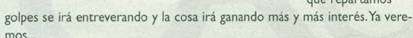


EL COMIENZO DEL FIN

En EoE asumimos el rol de Josh Calloway, un empleado de Wisdom Inc. Wisdom es una empresa pionera en la manipulación del ADN, que se la da de buenita y de contribuir con el planeta y todo eso. Josh, de alguna manera, se entera de la verdad detrás de la fachada... Wisdom quiere crear un arma capaz de extinguir todo atisbo de vida sobre la Tierra -¿quién podría querer hacer algo así? Y... ¿por qué?-. Pero Josh llega tarde, el arma ya ha sido creada. El letal dispositivo se llama *Legacy* y es la fusión de un alma humana con un cristal. Josh intenta huir cuando la compañía se entera de lo que él sabe. Pero nada de suerte para el muchacho... él y su novia son capturados y la pobre chica será forzada a convertirse en el Legacy -fusionando su alma dentro del cristal- más poderoso jamás creado. Josh se encabrona mal y jura por todo lo sagrado detener a Wisdom Inc. ¡Seguimos con los argumentos a lo Double Dragon! Qué barbaridad...



Eve of Extinction será una experiencia para un solo jugador -¡queremos partir cráneos en grupo, che!-. Y, nos aseguran, que la historia no será tan sencilla como suena, sino que a medida que repartamos golpes se irá entreverando y la cosa irá ganando más y más interés. Ya veremos...





Por parte de Yoshio Togiya, Director Ejecutivo de Desarrollo de Yuke -¡no tenés título, viejo!-, el juego tendrá a los jugadores adictos a la acción pegados al control de la PS2 de comienzo a fin. Uno de sus principales objetivos es generar todo un oscuro misterio, junto a un callado respeto, en las Legacy, las armas finales, para que cuando el jugador se tenga que enfrentar con cada una de ellas diga; ¡Oh, por Dios! No, no, no puedo hacerlo... y se amilane ante la idea. Bueno, como que suena un poco exagerado, pero le vamos a dar el beneficio de la duda.





En esta singular travesía contaremos con la ayuda de los cristales que nos vayan dejando los enemigos finales de nivel -las gordas, bah- al ser despachurrados, que servirán para hacer más poderoso nuestro propio Legacy -ah, sí... nosotros también tenemos uno-. Ataques especiales como Time-Stop, Antigravedad y Proyectiles de Energía -entre muchos otros- nos darán una mano inestimable en la conquista de nuestro objetivo.

Eve of Extinction planea estar listo en esta primavera que viene, probablemente para mitades de septiembre. Y, por ahora al menos, sólo para PS2.

Por MaX FerZZoLa



NEW LEGENDS

COMPAÑIA: Infinite Machine
DISTRIBUCION: THQ
FECHA DE SALIDA: Fines de 2001



Pocos son los títulos que se están preparando para la competencia de Nintendo y Sony. New Legends es uno de ellos. Compuesto en su mayor parte por altas dosis de acción y algunos elementos clásicos del género RPG, la nueva obra de Justin Chin -diseñador y guionista del aclamado Jedi Knight de PC- combinará mitología oriental con lo mejor de la ciencia ficción. La historia transcurrirá en un futuro no muy lejano, en el que China está otra vez dividida en provincias (como en sus muy viejas épocas), y en donde los diferentes señores feudales, renovados y con más poder, guerrean sin dar ni pedir misericordia.

En esta ocasión, nuestro personaje será Sun Soo, el acomodado hijo de uno de estos líderes. Por lo que se sabe en materia de guión, durante la historia aparecerá de la nada un caudillo endemoniado, que tiene como fin unificar China (por la fuerza, claro) una vez más. Así es como el reinado de nuestro padre, al igual que el de tantos otros, cae ante el avance de este sacado y su ejército. El nombre del nuevo tirano es Xao Gon, un personaje ávido de poder que en poco tiempo se consolidará como líder absoluto y nos mandará a una celda perdida por donde dobla el viento, allá en Mongolia. Así es como a lo largo del juego, Sun Soo deberá volver a su hogar y derrotar al más malo entre los malos. A la vuelta, Sun irá modificando su aspecto (aunque sus poderes no sufrirán mayores cambios, según Chin) y pasará por parajes tanto de la China real como de locaciones sacadas de la imaginación de los creativos del equipo de Infinite Machine.

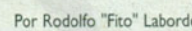


COMPAÑERITOS DE AVENTURAS

Nuestras antípodas (China) no van a ser precisamente como se las conoce en la actualidad, sino que demonios y demás criaturas no del todo frecuentes por estas pampas serán moneda corriente en esta especie de realidad alternativa. Seis serán los amigos que Sun Soo se irá haciendo a lo largo de su odisea, aunque ninguno de ellos jugable, según dicen. Boo, el medio-demonio azul; Zhang, un viejito que sabe usar un fusil de largo alcance con una maestría inigualable; un monje regordete; hasta una chica que comanda un dragón (Talos), serán sólo algunos de nuestros aliados a lo largo de la aventura. Por su parte, los generales de Xao Gon también tendrán sus truquitos, todos ellos devastadores y muy relacionados con los cinco elementos clásicos de la cultura china: fuego, aire, tierra, agua y metal.

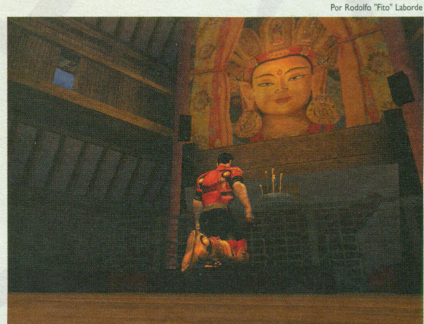
No podía dejar de hacer mención al tema armas, menos aún en un título de estas características. Habrá cerca de 18 entre espadas, mazos, ballestas y armas de fuego, cada una con lo suyo. El sistema de combate pinta original, ya que contaremos con diferentes tipos de bonificaciones dependiendo de qué estemos usando como arma. Por ejemplo, si tomamos una espada, Sun se moverá más rápido que si llevara una bazooka a cuestas. El único drama es que nuestro muchacho sólo podrá llevar consigo un máximo de 4 armas. ¿Qué implica esto? Implica que habrá que elegir cuidadosamente lo que llevaremos con nosotros durante la travesía, cosa de tener siempre a mano algo para deshacernos de los soldados de a pie, pero también de los tanques. Hablando de armas y de manos, les cuento que en New Legends podremos hacer uso de ambas a la hora de entrar en combate. Es decir que podremos llevar una espada en una mano y una ametralladora en la otra, algo que ya se ha visto en otros juegos ¡Ah!, algunas de las armas de fuego tendrán doble función, aunque no todas. Otras nos obligarán a usar ambas manos, como el caso del lanzamisiles, que además nos harán bastante más mortíferos... pero mucho más pesados y lentos.

Tengo la esperanza de que New Legends sea uno de esos juegos que combinan géneros de manera excelente, que son visualmente impactantes y que, además, venden Xbox. A fin de año veremos si mis suposiciones resultaron ser ciertas o no. Ya no falta tanto.



Por Rodolfo "Fito" Laborde



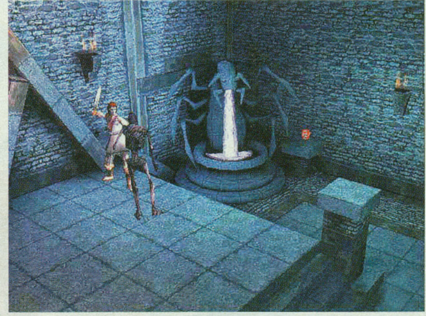




ETERNAL DARKNESS

COMPAÑIA: Silicon Knights
DISTRIBUCION: Nintendo
FECHA DE SALIDA: Noviembre de 2001

Como bola sin manija, Eternal Darkness amagó con aparecer por octubre del año pasado para la difunta N64, para pasarse tiempo más tarde a la galería de juegos que acompañarían a su hermana, la aún por salir Nintendo Gamecube. Digamos que Eternal Darkness, de Silicon Knights, no fue precisamente lo que más deslumbró a la prensa especializada durante la última E3 de Los Angeles, quizás por el planteo de la historia, en una de ésas por no tener entre sus personajes a ningún famoso, o por no venir de una compañía de gran prestigio dentro del mercado. Esos son, justamente, los títulos que en más de una ocasión terminan sorprendiendo (en el buen sentido, claro).



¿BASURA O FUTURO ÉXITO?

Sería un mentiroso si dijera que la trama de Eternal Darkness me causó una buena impresión. Bueno, dejando aparte el tema gráficos, digamos que la historia no me volvió loco precisamente. Pero catalogar de bueno o malo a un juego que todavía no fue terminado sería, sin lugar a dudas, algo muy apresurado y poco profesional de mi parte.

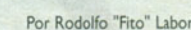
Esta oscura mezcla de survival horror con aventura tenebrosa para un solo jugador nos irá llevando por diferentes épocas de la historia de la Humanidad, a la vez que vamos deshaciéndonos de los Ancestrales, unos aliens que ya habitaban la Tierra desde la Era Glacial, mucho antes de que apareciéramos nosotros en escena. Así, mientras pasaban las eras, estos espantosos bichos sin rostro se pusieron a hibernar de lo lindo, tanto que despertaron varios miles de años más tarde, todo para enterarse de que otra especie había pasado a dominar su antiguo reinado. Así es como pasamos a controlar un total de trece elegidos, que tendrán que hacer todo lo que esté a su alcance y más para ganar esta guerra contra unos extrañísimos bichos que salen de abajo de la tierra. Cada uno de estos sujetos representa algún atributo o habilidad, que seguramente deberá ser puesta a prueba a lo largo del juego. Eternal Darkness va de un punto a otro en la línea de tiempo y los personajes que usaremos no harán más que reflejar el estilo de vida de aquel entonces. ¿Qué quiero decir con esto? Quiero decir que la manera de actuar y de pelear de cada uno de ellos dependerá en gran medida de dónde y cuándo vivió. Nuestro comando, por ejemplo, podrá hacer uso de armas de última tecnología (como rifles especiales de francotirador), mientras que el romano que aparece en las imágenes tendrá que contentarse con una espada y el monje con alguna otra herramienta arcaica, en una de ésas hasta magia. Por su parte, los Ancestrales no son inmensos ni espantosos, aunque el hecho de tener sus rostros completamente tapados le dará a Eternal Darkness un toque de horror psicológico. También habrá una barra (Sanity) que nos irá mostrando cuán pirados estamos. Y esto último merece ser destacado, porque de estar mal de la cuca, lo que tengamos ante nuestros ojos podría ser en verdad muy diferente a lo que nosotros vemos. Este detalle podría darle un toque de estrategia a este juego casi pura y exclusivamente de acción. ¡Interesante!





¡PODEROSO EL CUBITO!

Gráficamente, el juego parece ser una auténtica joyita, algo en lo que todos ustedes seguramente coincidirán con sólo pispear las fotos que acompañan esta nota. El hecho de tratarse de una aventura en tercera persona, con mucha *melee* (combates cuerpo a cuerpo) y magia, es la excusa perfecta para que los muchachos responsables del primer juego de la saga Kain se luzcan otra vez y experimenten con las asombrosas capacidades de la consola de última generación de Nintendo. Habrá que ver qué onda con este Eternal Darkness.


Por Rodolfo "Fito" Laborde





GC

VIRTUA STRIKER 3 VER. 2002

COMPAÑIA: Amusement Vision
DISTRIBUCION: Sega
FECHA DE SALIDA: Otoño de 2002





Hace algunas semanas, se confirmó lo que muchos de nosotros estábamos esperando; una nueva versión de uno de los mejores arcades de fútbol.

En esta ocasión, y por lo menos al cierre de esta edición, está confirmado que Virtua Striker 3 Ver. 2002, verá la luz para la consola de Nintendo próxima a salir. Ojo, esto no quiere decir que este juego vaya a salir sólo para la Gamecube y para ninguna otra consola, aunque aún no se dijo nada de una conversión para otra plataforma.

El juego estuvo presente en la última E3, y Martín, uno de nuestros enviados a la expo, nos comentó lo siguiente con respecto a lo que vio del juego: "Esta nueva entrega de la serie de fútbol Virtua Striker, Virtua Striker 3, no parecía muy distinta de sus antecesores, aunque por fin se ha incluido el offside, lo que tendrá incidencia directa en cuanto a su jugabilidad. Además, hay que reconocer que la Gamecube, por lo que se vio hasta el momento, parece tener un potencial realmente de alto nivel, y los juegos próximos a salir, como por ejemplo el que estamos comentando, aprovecharán mucho del poder de la consola. Otra de las cosas que nos impresionó en la demo que se vio del juego fue la fluidez con la que andaba, y eso que el detalle es algo de no creer; estoy seguro que éste es uno de los juegos que hará furor en la consola de Nintendo."

Lo primero que hay que aclarar, para los más pequeños que no conocen de qué se trata un Virtua Srtiker, es que éste no es un juego de fútbol como los que estamos acostumbrados a ver por nuestras casas. No es un FIFA, ni mucho menos un Winning Eleven, sino que es el rey de los arcades de fútbol. Es la máxima expresión de una forma de jugar rápida y sencilla, con pocos botones, y de un ritmo frenético que lo caracteriza.

Para esta nueva versión su desarrollador, Amusement Vision, incluirá a uno de los personajes más carismático de toda la era de los videojuegos: incluirá a Sonic.

Nuestro erizado amigo podrá formar parte de las escuadras y, por lo que se dice, podrá hacer uso de algunas de sus técnicas para sacar ventaja con respecto a sus contrarios.

La parte gráfica del juego se ha mejorado casi en un 100%, los jugadores contarán con más polígonos, lo cual repercutirá en un mayor nivel de detalle en estos, escenarios y estadios.

En cuanto a su jugabilidad, se mantendrá prácticamente el mismo sistema de controles, ya que al ser muy simple y preciso, los encargados en el proyecto no quisieron tocar casi de nada en este apartado.

El juego no saldrá a la venta hasta el año que viene, o sea que no estará disponible ni cuando salga la consola en el Japón en septiembre, ni cuando salga en los EE.UU. en noviembre.

Seamos sinceros, Virtua Striker nunca se caracterizó por ser un simulador de fútbol, pero el estilo de juego al cual está orientado siempre nos hizo transpirar la camiseta.

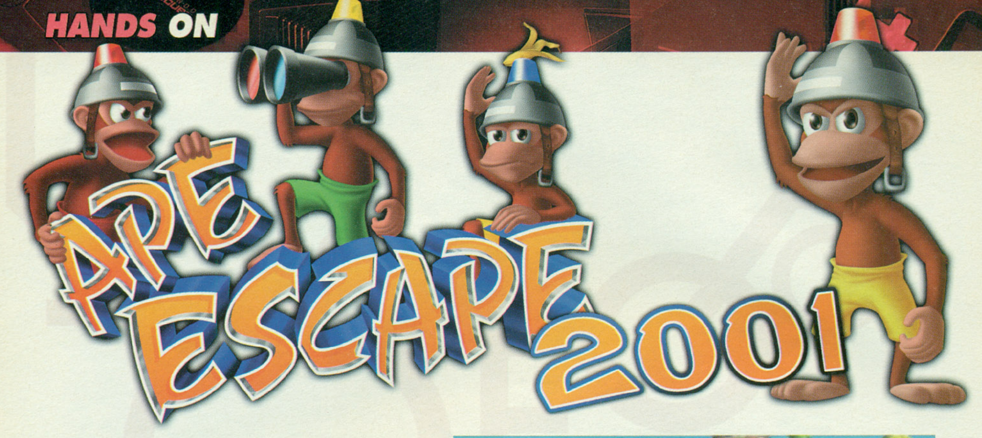
Por Diego E. Vitorero







San Martin 860 Local 10 Tel.: 0341-4214926
EN EL DIA DEL NIÑO
VENI A BUSCAR TU REGALO...
..DE OTRO MUNDO.
The World GAME
PS2
PlayStation 2
Sega Dreamcast
Nintendo 64
PlayStation
SEGA
pensaste que querias en tu dia?
THE WORLD
GAME BOY
Nintendo
GAME BOY ADVANCE
Podes conseguirlo aqui
Mendoza 3936
Tel.Fax: 0341-4399218
Rosario



Ape Escape 2001

Infinidades de monos invaden los mundos conocidos y sólo Spike, que ya se las vio en una oportunidad cara a cara con estas graciosas alimañas peludas, podrá... ¿sacarle los pantalones? Sí, sí... por más perverso que suene, en Ape Escape 2001, a diferencia de su antecesor para la pequeña PSX, dispondremos de una poderosa aspiradora que succiona los pantaloncillos de los monos con una facilidad que anonada. Los japoneses están de la cabeza, definitivamente, y ésta es la gota que colma el vaso. Por alguna razón, que no logramos descifrar por culpa de los chirimbolos que algunos consideran letras, la misión de Spike consiste en robar una cierta cantidad de pantalones y meterlos en una gran máquina lavadora. Así, nos embarcaremos en una misión tras otra, llena de peligrosos y ridículos micos, para no sólo recuperar los roñosos calzones, sino también... para lavarlos. Bueno, por lo menos es una variante a lo de salvar el universo, ¿no?



¿MÁS PELIGROSO QUE MONO EN CALZONES?

Ape Escape 2001 está dividido por niveles infestados de monos. Algunos con calzones, otros sin ellos. Los monos con calzones, por lo general, cuando nos ven venir nos rehúyen como gallinas más que como simios, para que no los dejemos con el pitulín al aire. Pero en el gran quilombo gran, con tantos malditos micos en pantalla -¡odio los micos!-, como que uno no distinge cuál tiene calzones y cuál no. Así que uno entra a succionar toda cosa peluda que se cruce en el camino. Porque nuestra aspiradora no sólo chupa apestosos calzones de monos cacones, tiene tanto poder que succiona monos y todo. Monos que después, gracias a una ley física desconocida, podemos tirar contra otros monos para... ¡robarles los calzones! Gente rara estos muchachos...



Cada nivel está ambientado en un mundo con sus monos característicos. El mundo del agua tiene... monos acuáticos. En el mundo del desierto hay unos monos tan tontos que se disfrazan de cáctus para despistarnos. En el mundo de la nieve, los monos usan patines y son más rapidos, pero se les frunce del frío cuando andan sin pantalones. También nos encontraremos con unos monos que cargan ataúdes en el mundo del cementerio y... bueno, ya se hacen una idea. Al final de cada mundo nos encontraremos con un jefe al que tendremos que reventar para... ¡robarle los calzones! Todavía no me acostumbro a la idea.

PARA 2001 LE FALTAN UNOS AÑOS

El juego en sí no deja de ser un "refinamiento" -una expansión, por así decirlo- del juego original. Salvo el mínimo cambio en el planteo -ahora robamos calzones y tenemos una aspiradora- Ape Escape 2001 no es muy diferente al que vimos en la PSX. Los modelos de los monos son casi idénticos, los gráficos en general no son gran cosa, la dificultad es casi inexistente, el control es mucho más simple... y la cosa huele a curro. Pero no por eso deja de ser divertido. Por alguna extraña razón -que sería el deleite de Freud- robar calzones a los monos resulta demasiado adictivo como para ser cierto. Reciencito salió en Japón, todavía ni idea cuándo aparecerá por estos lares.

Por Maximiliano Ferzzola

COMPAÑIA: Sony Entertainment
DISTRIBUCION: Sony Entertainment
FECHA DE SALIDA: See no evil. Hear no evil. Speak no evil.
PS2

MOSQUITO 蚊™



Desde que me dedico a esto de analizar juegos he visto casi de todo, desde lo mejor de lo mejor hasta las peores bostazas imaginables, pero pocas veces me han encajado un título tan bizarro como éste y, si tenemos en cuenta que quien lo produjo es nada más ni nada menos que la todo poderosa Sony, la sorpresa se triplica.

Ka es un juego en el que nosotros tomamos el papel de un mosquito, y como se pueden ir imaginando nuestra misión no es otra más que chuparle la sangre a la no muy alegre familia ponja que tendrá la desdicha de ser nuestra anfitriona.

La acción de Ka se ve en tercera persona y los niveles en sí son como una especie de mini puzzle, ya que a veces acercarse a nuestra víctima sin ser vistos no es nada fácil.

Primero, por lo general tenemos que lograr que la persona a quien tenemos que picar se canse y para eso podemos valernos de muchas cosas, como por ejemplo hacerle *ring raje* con el timbre, prenderle el televisor (o apagárselo en caso de que ya lo esté viendo), poner algo de música suave, hacer que suene el teléfono y, en fin... un sinnúmero de huevadas más.

Si todo sale bien y no hay complicaciones, una vez que el elegido se relaje o se quede dormido, podremos ir a picarlo en el punto que nos indiquen y lo que sigue será chupar la cantidad de sangre que nos pidan, pero ojo, porque no es tan fácil.

El tema es que si nos zarpamos con la fuerza o si tardamos demasiado, la persona puede despértarse y ¡paf!... adiós mosquito, pero además, si somos descubiertos antes de asestar el piquete, el juego entra en un modo de combate en el que el humano nos persigue tratando de aplastarnos y para que se calme habrá que picarlo en una serie de lugares que la máquina nos irá señalando.

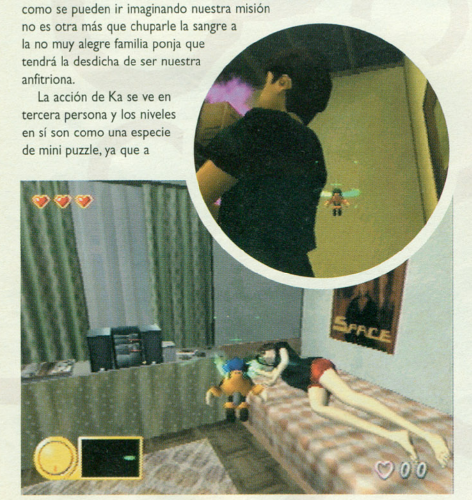
De gráficos, Ka está bastante potable, pero lo más flojito son las animaciones de la gente, que en muchos casos parecen androides, pero a pesar de eso y de que la idea del juego es cualquiera, por lo menos resultó bastante entretenido, como para pasarse un buen rato picoteando gente.

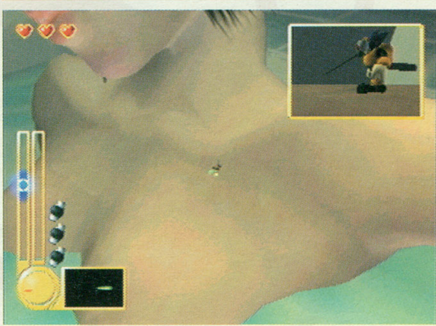
Lo más gracioso es que este juego será editado en versión americana, por extraño que parezca, así que veremos si es que tiene algún cambio cuando salga en el resto del mundo.

Por Santiago Videla

COMPAÑIA: ZOOM Tech
DISTRIBUCION: Sony Entertainment
FECHA DE SALIDA: Indeterminada









Por fin volvió Sonic a la Dreamcast! Regresó renovado y con todas las pilas, aunque por desgracia en un momento de profunda crisis para la consola del rulito (que sin lugar a dudas conoció mejores épocas), y que justo coincide con el décimo aniversario de la mascota azul de Sega... y pensar que en enero, cuando hice el First Approach de Sonic Adventure 2 para Next Level número 25, todo marchaba -o simulaba marchar- sobre ruedas para la compañía que fuera fundada allá en el año 1951 por David Rosen. Medio año atrás, todos en la redacción teníamos al sistema blanco como rey indiscutido de las consolas, pero nadie imaginaba que seis efímeros meses más tarde mordería el polvo de semejante manera, todo gracias al sistemático e inaudito abandono que llevaron a cabo sus propios creadores, teniendo así un reinado de ensueño que duró lo mismo que tardaría Sonic en cruzar una calle del microcentro porteño.

Así y todo, Sonic Team no se dejó amedrentar por los constantes rumores de cancelación de otras compañías -llámese Eidos y su Legacy of Kain: Soul Reaver 2 o Sierra con Half-Life, por nombrar sólo un par- y siguió sin vacilar con su proyecto. El resultado: un título simplemente fenomenal, un juego con gusto a despedida que no debe faltar en la colección de ningún usuario de Dreamcast. Las razones, a continuación:





¿SONIC ADVENTURE 2 O SONIC ADVENTURE x2?

Las diferencias con el primer Sonic Adventure resaltan casi al instante. Antes de empezar a jugar, tenemos que optar por el trío de los buenos (Sonic, Tails y Knuckles) o de los "malos" (Shadow, Dr. Eggman y Rouge). Sí, esta vez son seis los personajes que tendremos a nuestra disposición, aunque con el tiempo se darán cuenta que en verdad podrían considerárseles sólo tres, debido a que Sonic y Shadow, un puercoespín ultraveloz de color negro, tienen básicamente los mismos poderes; lo mismo pasa con Tails y Dr. Eggman (o Dr. Robotnik, como quieran llamarle) que en esta secuela van montados en graciosos robots de dos patas, y que cuentan con las mismas armas que tenía el E-102 Gamma en el juego original. Knuckles no es la excepción, por eso tiene a Rouge -una sensual gata/murciélago- como némesis.

Así es como Sonic y Shadow deberán atravesar los más diversos niveles a la velocidad de la luz, a la vez que agarran la mayor cantidad de anillos, animalitos, power-ups y cápsulas de colores, todo

en el menor tiempo posible, claro. Por su parte, Tails y Dr. Robotnik -jugable por primera vez en un título de Sonic- tienen que abrirse paso a los tiros a través de sectores repletos de enemigos. El equidna rojo, que apareciera por vez primera en el tercer juego de Sonic para la Sega Megadrive, tiene que explorar múltiples sectores en busca de tres esmeraldas. Puede planear, escalar casi todas las paredes, e incluso hacer huecos en ellas al mejor estilo taladro. Lo mismo pasa con Rouge, con la diferencia de que la cazadora de piedras preciosas del equipo de Shadow patea en vez de lanzar trompadas. Claro está que, al igual que en los casos anteriores, el tiempo es fundamental para sacar una "A" al final de cada etapa.



ESAS "ADORABLES" CRIATURITAS LLAMADAS CHAO

Adivinaron. Vuelve el criadero de los Chao, sólo que mejorado. Mientras estemos jugando con alguno de los seis personajes, iremos recolectando cápsulas de colores de los enemigos destruidos, animalitos desperdigados y, lo más importante de todo, unas llaves para poder acceder a lo que se conoce como Chao Garden. Aquí será donde empezaremos esta suerte de minigame. La idea es criar a nuestros bichitos con el fin de hacerlos competir en diferentes pruebas que, en caso de salir victoriosos, nos traerán grandes beneficios para ser utilizados por los personajes principales del juego. ¿Cómo se hace para ganar? Alimentando a estos pequeños bichitos celestes con los frutos de los árboles -hay que sacudirlos bastante para que esta especie de nueces caigan- y dándoles las cápsulas de colores que hayamos podido conseguir durante la partida. Dependiendo el color de cristal que le demos a cada Chao, la "habilidad" que irá desarrollando. Los animalitos que vayamos juntando -tigres, conejitos, gorilas, loros, cabritas y leopardos, entre tantos otros- y que soltamos en el Chaos Garden, también influirán en los Chao. De más está decir que la personalidad de estos simpáticos seres también dependerá de si los tenemos a los sopapos y a las patadas todo el día o si los cuidamos y los mimamos con esmero. Es imperioso mencionar que existe un minigame de los Chao para jugar en nuestro VMU, pero para poder hacerlo habrá que contar de antemano con 128 blocks libres. ¡Ah! También podemos hacer canjes de Chao con pedigré a otros criadores red mediante. Como podrán ir notando, esto de los Chao es todo un tema.



EL ORGULLO DE TENER UNA DREAMCAST

No hace falta ser ningún genio, ni una luz, para darse uno cuenta que se está ante uno de los mejores juegos de Dreamcast. Y que quede bien en claro que no es necesario ser un fana a muerte del género para dejarse seducir por él. Sólo basta ver un rato sus increíbles gráficos y sus mejoradas texturas (que de por sí eran alucinantes en el primer Sonic Adventure), los 60 cuadros por segundo -una constante que no afloja jamás-, los estupendos temas musicales (la mayoría de ellos cantados), que dan ganas de ponerse a dar saltos de lo pegadizos que son y que combinan, dependiendo del personaje de turno, soul, rap y drum&bass. ¡Bárbaro!

Los niveles pasan los 30, todos ellos súper detallados, sumamente originales y de gran tamaño. Y aquí cabe destacar otra diferencia con respecto al primer Sonic de Dreamcast. A esta segunda parte le quitaron la posibilidad de ver todo en primera persona, y eso, acompañado de cámaras que por momentos se tornan indomables, es posiblemente uno de los pocos errores que pudimos encontrarle a Sonic Adventure 2.

Algunos juegos se revisan en tres o cuatro horas, otros merecen ser revisados, por lo menos, un día entero. En el caso de esta secuela, estamos más que seguros que una semana no sería suficiente. Pasa que Sonic Adventure 2 tiene tantos, pero tantos secretos y extras que podrían estar jugando como sacados por muchos días, sin llegar a ver lo mejor que tiene el juego para ofrecerles. Con sólo decirles que cuando ya creíamos que lo habíamos visto todo, se nos habilitó un juego genial de kartings, igual o mejor trabajado que el juego principal, en el que manejamos a cada uno de los seis personajes en su respectivo vehículo y que, de ganar, se nos siguen habilitando más secretos y más extras. O sea, algo así como lo que pasaba con la opción Museum del glorioso Soul Calibur, en el que las sorpresas parecían no tener fin. Y los detalles no se terminan acá, existe también un tutorial muy útil y por demás claro, que explica a la perfección la mecánica del juego. ¿No están conformes todavía? Bueno, Sonic Adventure 2 tiene modos para jugar de a dos a pantalla dividida, viene en varios idiomas (incluyendo español) aunque algunas de las traducciones dejan bastante que desear, así que casi es mejor dejarlas en inglés o en su idioma original, igual... ¿quién necesita entender japonés para disfrutar de un juego de este tipo? Sea como sea, el esfuerzo extra está ahí y no se nos pasó por alto.

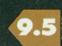
Háganme caso, a Sonic Adventure 2 *tienen* que tenerlo. Asegúrense de que no les falte en su colección.



Por Rodolfo Laborde



SONIC ADVENTURE 2



9.5 CLÁSICO

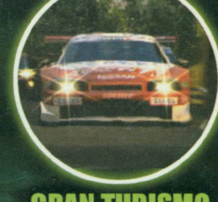
SONIC TEAM / SEGA
GENERO: Arcade de plataformas 3D
SIMILAR A: Sonic Adventure

JUGADORES: 1 a 2
SOPORTA: VGA Cable, JumpPack


POWER
GAME
FELIZ DIA DEL NIÑO
Hais
SELECT
START
SHOCK & FLASH
MEMORY CARD
A
MEMORY CARD
B
COMERCIO ADHERIDO A LA C.A.V.I.
WWW.POWERARGENTINA.COM
TELEFONO: (011)4867-4277

¡FELIZ DIA DEL NIÑO!





GRAN TURISMO
3 A-SPEC

EL MEJOR PRECIO
LA MEJOR ATENCION
TODAS LAS NOVEDADES



TWISTED METAL
BLACK



GAME BOY
ADVANCE

E-MAIL:
CONTACTO@POWERALL.COM.AR

VISITANOS EN INTERNET:
WWW.POWERALL.COM.AR

AVENIDA RIVADAVIA 2988
(FRENTE A PZA. ONCE) - CAP. FED.
TELEFONO: 4865-8178

ABIERTO LUNES A SABADOS
DE 9 A 20 HORAS

COMERCIO ADHERIDO A LA C.A.V.I.

twisted metal: BLACK

OSCURO, MUY OSCURO. FRENÉTICO... DEMASIADO FRENÉTICO. PSICÓPATA, INCREÍBLEMENTE PSICÓPATA. PERO, POR SOBRE TODO, RÁPIDO, ENDEMONIADAMENTE RÁPIDO. Y QUE ME PEGUEN DONDE MÁS ME DUELE SI ESTE JUEGO NO ME ENCANTÓ. YEAH, DEMONIOS... DIFÍCIL COMO ÉL SÓLO, PERO ADICTIVO COMO POCOS, TWISTED METAL: BLACK YA TIENE QUE SER UNA COMPRA OBLIGADA PARA EL FELIZ POSEEDOR DE UNA PLAYSTATION 2.

LOS MÁS BUSCADOS DEL FBI

Ok, vos sos nuevo en esto y no tenés ni idea de qué la va un Twisted Metal. Bueno, el planteo no puede ser más simple. Un montón de vehículos sueltos en un escenario post apocalíptico que deben despedazar, erradir, destazar, machacar, masacrar y mucho más a los demás vehículos. Nada, pura destrucción sin sentido, pero demasiado divertido como para buscarle excusas. Todos los participantes están completamente del tomate y en estos días se olvidaron de tomar la medicación.
Cada uno oculta una oscura historia y una ominosa razón para anotarse al torneo. Mr. Grimm -mi favorito-, por ejemplo, es un ex combatiente asolado por pesadillas, que busca vengar a un amigo muerto en batalla y, con su motito veloz pero débil, y con su especial poderosísimo, entra al torneo para matar al responsable. A Sweet Tooth -el payaso maníaco- poco le importan las razones... al muchacho le gusta destruir y matar y eso es lo que le promete el torneo. Vamos, pura diversión ¿no? Así, Junkyard Dog, Brimstone, Outlaw, Mr. Grimm, Roadkill, Crazy 8, Spectre, Darkside, Shadow y Sweet Tooth, más los escondidos Black, Cage, Axel, Mr. Kane y Raven -sumados a los jefes Minion y Calypso- son gente muy peligrosa cuando se sientan detrás de un volante. No está de más decir que todos cuentan con sus características, algunos son más veloces pero algo más débiles, otros pesados y fuertes y las especiales le agregan personalidad a los autos... debo decir que la de Mr. Grimm es devastadora.





PARA EL ARKHAM ASYLUM

Uno de los aspectos más impresionantes -aunque todo el juego brilla de talento- es la jugabilidad extrema. Al auto lo dominás como querés y te olvidás de ver cómo hacés las cosas que tenés en mente, dedicándote pura y exclusivamente a voltear gente a diestra y siniestra.
Los gráficos son geniales y si tienen un poco menos de calidad y detalles que la media es, simplemente, para que el juego se mueva a las velocidades que lo hace. Los escenarios son uno mejor que el otro y todos muy interactivos. La música es... ¿cómo decirlo? Demasiado enferma para que, en todo el conjunto, no nos resulte un poco traumática y desquiciante. Pero es la cereza al postre que es Twisted Metal: Black. Eso sí, el juego ya de por sí es violentísimo, pero puede resultar shockeante para los más pequeños de la casa, así que lo recomendamos a la platea adulta. Para que los más niños no se enfermen de la cabeza, ¿vio, doña?

IT'S PARTY TIME!

El juego presenta dos modos: para un solo jugador y multiplayer. Esto asegura una rejugabilidad casi eterna -o por lo menos hasta que salga el próximo Twisted Metal-. En el modo Story, dentro del modo para un solo jugador, vamos pasando pantalla tras pantalla hasta llegar a Calypso, el boss con más mala leche de la historia. Dentro de este modo también podemos encontrar Challenge -elegimos un auto y una pista y... ¡a matar!- y Endurance -en donde viene un auto tras otro y... a ver cuántos sobrevivimos-. En el modo multiplayer, sin conexión a Internet, ofrece un deathmatch



para dos o cuatro jugadores, un cooperativo para dos jugadores y uno llamado Last Man Standing, donde se elige una lista de ocho autos y se enfrentan todos los jugadores, hasta que no quede ninguno. O sea, contando todo, diversión para rato.

Un verdadero juegazo, un imprescindible, una genialidad... ¡pero malditamente difícil! Sí, si no la tenés clara te va a costar horrores superar cada nivel. Los demás autos gozan de una inteligencia artificial muy buena y, cuando pueden, te atacan todos juntos. Lo peor, es que los autos de la máquina rara vez se hacen daño cuando batallan entre sí. Y nuestras tres vidas a veces escasean nomás empezar el nivel. Por suerte en todos los niveles, aunque a veces esten demasiado escondidos, hay unos recargadores de energía que... ¿adivinen que hacen? Lo bueno es que solo lo podemos usar nosotros y no los molestos autos de la competencia -por lo general, se agotan luego de que los usamos dos veces-. Un truco para no agotar las vidas enseguida, es aprenderse el mapa de memoria y saber dónde están estos recargadores y dónde aparecen los ítems de curación. Porque todos los ítems vuelven a aparecer al rato que los agarramos y en el mismo lugar. Esto, más de una vez, es la diferencia entre la vida y la muerte. Nunca enfrentes más de un auto a la vez, no no y no. Agarralos por separado y, si ves que la pantalla se pone muy concurrida, bueno... largate de ahí y esperá una mejor oportunidad. Acechá como un buitre, atacá como un águila, matá como un león. Un juegazo que, si no te importa el desafío que representa, ya tendrías que levantar el traste de donde lo tengas puesto y salir a comprarlo.

TWISTED METAL: SMALL BRAWL

Para los más nenes que no puedan jugar este juego, Incognito Studios está trabajando en Small Brawl, que sería una versión "cute" de Black. Twisted Metal Brawl será con autitos a control remoto y no habrá sangre, ni explosiones, ni cohetes, ni cosas tan agresivas. Además, Sweet Tooth será una monada de payaso, re liiindo. ¡Bueno, algo es algo pequeños!



Por Maximiliano Ferzzola



TWISTED METAL: BLACK



SCEA / INCOGNITO STUDIOS
GENERO: Acción psycho
SIMILAR A: Saga Twisted Metal
JUGADORES: 1 a 4
SOPORTA: Dual Shock



TODO LO QUE NECESITAS
EN CONSOLAS DE VIDEOJUEGOS,
COMPUTACION Y DVD
APROVECHA LAS OFERTAS
DEL DIA DEL NIÑO
SEGA DREAMCAST
SEGA GAME GEAR + JUEGOS
COMERCIO ADHERIDO A LA
C.A.V.I.
VENTA DE JUEGOS • TODOS LOS PRODUCTOS CON GARANTIA ESCRITA • GRAN SURTIDO DE ACCESORIOS PARA TODAS LAS CONSOLAS •
BIG WORLD
SERVICIO TECNICO PROPIO
¡LA MEJOR ATENCION!
Carrefour La Plata: C. Gral. Belgrano e/514 y 517 (1900) • Tel.: 0221-4842601
Carrefour Moreno: Av. Gaona e/ Graham Bell y Avellaneda (1744) • Tel.: 0237-4689104
Alto Avellaneda: Limay 848 y Guemes 897 (1870) • Tels.: 4229-0484 / 4205-7948 / 4265-0466
Morón Est.: Lado Norte línea Sarmiento Local 16/17 • 4627-2466
Carrefour Morón: Ernesto Plass 4050 (1708) Villa Tesei • 4450-0313 / 4450-5989
Carrefour Mar del Plata: Av. Della Paulera e/ Constitución y Ruta 2 (7600) • 0223-4710113
Loc. Mendoza: Las Heras 257 (5500) Ciudad de Mendoza • (0261) 4553365

PS2 DARK ANGEL: VAMPIRE APOCALYPSE

7.0 MUY BUENO

METRO3D
GENERO: RPG
SIMILAR A: Darkstone

JUGADORES: 1
SOPORTA: JOYSTICK ANALOGO

Siguiendo un lineamiento muy similar al de títulos como Legend of Lodoss War, de Dreamcast, Darkstone y la saga Diablo (PC), o el futuro y más que prometedor Baldur´s Gate: Dark Alliance para PS2, Dark Angel nos da a Anna, una bellísima cazadora de vampiros que no retrocede ante nada, que debe descubrir el mal que asola a su gente y a las tierras del reino de Gothos en un lapso no mayor a un año.
Durante la historia, Anna va encontrándose con personalidades de diferentes asentamientos, que le ofrecen nuevo equipo a cambio de dinero y/o pócimas con poderes mágicos, como ser prendas de cuero fino, armaduras, cotas de malla, armas de todo tipo para erradicar las más diversas aberraciones, pociones curativas, municiones, explosivos, botas, etcétera. Estos personajes también nos dan en varias ocasiones un generoso número de misiones secundarias -opcionales- a cumplir, como por ejemplo rescatar a alguna dama en desgracia, prisionera de un temible monstruo en el cuarto nivel de alguno de los tantos dungeons existentes por aquellos desolados parajes. Cada vez que la heroína consiga llevar a cabo uno de estos objetivos, sus atributos (¡no sean mal pensados, che!) irán creciendo y los aldeanos, agradecidos, nos bonificarán con algún dinero extra, algo que sin lugar a dudas necesitaremos si queremos pertrecharnos como corresponde antes de salir de alguna de las ciudades para hacernos cargo de los bichos más duros. Ya más avanzada la historia, y luego de haber repartido unos cuantos garrotazos a troche y moche, nos enteramos que el verdadero problema, el estigma de Gothos, es una guerra oculta que se está llevando a cabo entre los Señores Vampiros y los Maestros de la Ciencia.







¡ANNA, QUÉ BIEN SE TE VE!

Sí, Dark Angel tiene realmente muchas similitudes con los títulos mencionados al comienzo de la nota... y el tema de las cámaras no es una excepción. Nuestro personaje siempre se ve desde una perspectiva isométrica, y con la cámara en picada. La calidad gráfica, si bien podría estar mejor, está muy, pero muy bien. Lo mismo con la animación y la calidad de detalles de los bichos, que en más de una ocasión aparecen todos al unísono, llenando casi la totalidad de la pantalla. Y si tenemos en cuenta el tamaño, variedad y cantidad de enemigos, no está de más reconocer que los muchachos realmente se pasaron con su Angel Oscuro, que le hizo olé a la Dreamcast algún tiempito atrás. Los efectos de iluminación, la ambientación en general, la música y la simplísima y por demás intuitiva interface también merecen un aplauso. Otro detalle interesante es que Dark Angel: Vampire Apocalypse no tiene nada de lineal. Cabe destacarse la posibilidad de utilizar ambas manos a la hora de entrar en acción, o sea que podemos usar en una la espada y en la otra un pistolón. ¡Grosso!
Lo que no nos dejó muy contentos que digamos fue el no poder entrar a ninguna vivienda durante nuestra breve estadía en alguno de los pueblos, teniendo que contentarnos siempre con dar vueltas en una especie de patio central. Por momentos Dark Angel puede parecer monótono... y de hecho lo es, al menos hasta que nos metemos a masacrar bestias hediondas. Un palito más: los más atentos notarán que Anna, más que correr, patina.
En pocas palabras, Dark Angel: Vampire Apocalypse es, a mi humilde parecer, un muy buen clon de Diablo, siendo uno de los más destacados dentro del mundo consolero. Así y todo, yo me esperaba un juego más adictivo, que combinara entre combate y combate algún puzzle copado, o algún boss de final de nivel. Así y todo, Metro3D nos agasaja con un producto de buena manufactura, con acción endiabladamente frenética, en la que la supervivencia de nuestra chica (¡Dios, qué fuerte que está!) dependerá de si vamos o no consiguiendo los mejores ítems y armas. Un juego muy interesante para los usuarios de PlayStation 2, sin duda.

Por Rodolfo Laborde

PSX J. LEAGUE WINNING ELEVEN 2001

8.9 EXCELENTE

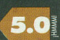
KONAMI
GENERO: Simulador de fútbol
SIMILAR A: Winning Eleven 2000
JUGADORES: 1 a 4
SOPORTA: JOYSTICK ANALOGO

Hay algo a lo que llamo *el síndrome EA Sports*. Este es un efecto no deseado en algunas compañías, y que hacen que las mismas, entre un año y el siguiente, lo único que cambien es el número del año correspondiente al juego; en este caso, el 2000 por el 2001.
Entre Winning Eleven y FIFA, hay una diferencia muy notoria, y es que el juego de Konami es miles de veces mejor que el de EA Sports. Esto último hace que si FIFA, que está por debajo de WE, no hace casi ningún cambio con respecto al año anterior, sea casi imperdonable. En cambio, en WE se puede bancar un poco dado que es, hoy por hoy, el mejor juego de fútbol para cualquier consola. Esta versión de WE es prácticamente igual a aquella que saliera hace casi un año, la 2000.





Está todo en japonés, tiene sólo a equipos de la liga japonesa de fútbol para escoger y la parte de los menús es una copia de la anterior.
Ni siquiera podemos saber si el roster de los equipos está actualizado, ya que son equipos que no tengo idea de cuáles son y sus jugadores son totalmente desconocidos; ah!, y está tooodo en ponja. Igual, quédense tranquilos que mantiene todos los rasgos que hicieron, hacen, y harán que Winning Eleven siempre sea un clásico para nuestras cajas grisis o negras.
De seguro que muchos se lo comprarán para probarlo y porque son fanáticos incondicionales del juego y la saga, y coincidirán conmigo en lo que les digo.



Por Diego E.Vitorero

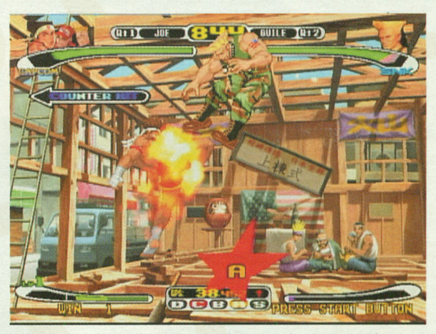
DC CAPCOM VS. SNK MILLENIUM FIGHT PRO

5.0 ¡HAMMA!

CAPCOM
GENERO: Choreo disfrazado de juego de pelea
SIMILAR A: Es casi un calco de la versión anterior
JUGADORES: 1 a 2
SOPORTA: JOYSTICK ANALOGO

El nombre completo de esta nueva sorpresita de Capcom es Capcom vs. SNK: Millenium Fight Pro, y si hay algo en que los muchachos de Capcom son realmente *Pro* es en currar. Este supuesto nuevo lanzamiento, que nada tiene que ver con Capcom vs. SNK 2, no es otra cosa más que el mismo juego de siempre, con la única novedad de que se le agregaron dos personajes más, ya recontra conocidos por todos, que no hacen más que confirmar que a la hora de afanar estos pibes son unos campeones. Por el lado de SNK, tenemos la presencia de Joe Higashi, uno de los más conocidos participantes de la serie King of Fighters y, en las filas de Capcom, tenemos a quien, según mi criterio, es el personaje más fulero salido de esta compañía, que no es otro más que Dan.





A diferencia del título original, en este juego no hay ninguna clase de opción oculta, personaje especial, ni nada de eso, por la simple razón de que ya viene todo habilitado de movida (de hecho, la opción para ver los Secrets disponibles ha desaparecido como por arte de magia). En lugar de esta opción hay un nuevo menú llamado Link, que supuestamente permite intercambiar información con la versión anterior del juego (puntajes y toda esa clase de giladas), pero al estar todo en japo es muy poca su utilidad entre nosotros. Los gráficos siguen siendo la misma extraña combinación entre dibujos muy bien hechos y un reciclaje por momentos descarado y salvo por estos dos personajes, que por su lado aportan muy pero muy poco, les recomiendo que mejor esperen la salida de Capcom vs. SNK 2 porque con éste se van a ensartar fiero... gracias Capcom.

Por Santiago Videla

PS2

RED FACTION

Buenas noticias, amantes de los arcades en primera persona: Ha llegado Red Faction, una maravilla de pies a cabeza y, lo que es mejor de todo, es el primer FPS (siglas que definen a los juegos de este estilo) que aparece en la nueva consola de Sony sin haber pasado anteriormente por la PC u otra máquina -como fue el caso de Quake III Arena y Unreal Tournament-. Además, sería completamente injusto compararlo con los títulos mencionados, ya que Red Faction tiene una estética y mecánica de juego similares a Half-Life, otro FPS mundialmente aclamado, que tal vez en poco tiempo más haga su aparición en la PS2.



YO VENÍA A TRABAJAR...

La historia no es nada original, pero mantiene al juego unido, lo que es importante. La cosa es más o menos así: Marte ofrece oportunidades para los que están dispuestos a trabajar duro, y eso es lo que pretende hacer nuestro protagonista, Parker. Lamentablemente, las condiciones ofrecidas por la Corporación Ultor son bastante criticables, y a los pocos segundos de juego nos veremos inmiscuidos en una trifulca entre los mineros y los empleados de la empresa (soldados de una inteligencia asombrosa, vale aclarar) y cuando nos queramos dar cuenta seremos el enemigo público número uno, buscado por todo Marte.

A partir de ese momento, Parker deberá sortear diferentes obstáculos, siempre ayudado por la voz de algunos amigotes, que nos irán indicando qué tenemos que hacer o adónde debemos ir. Todo esto se ve apoyado por algunas imágenes cinemáticas realizadas con el mismo *engine* (motor gráfico) del juego, o mediante comunicaciones a nuestro equipo dentro del casco minero que utiliza Parker, muy de onda por cierto.



LOS NIVELES Y LAS ARMAS

Como dije al principio de la nota, creo firmemente que Red Faction es una auténtica belleza, que ha logrado capturar el corazón de un jugador de FPS (yo) que no estaba acostumbrado y tenía ciertas reticencias a cómo se podía disfrutar la experiencia en la consola de Sony. Al cabo de unas horas, tuve que reconocer, con una sonrisa en los labios, que la gente de Volition me había ganado. Y gran parte de esto se debió a una maravilla conocida como tecnología Geo-Mod, que permite, por primera vez en un arcade de estas características, destruir prácticamente todo lo que veamos dentro de los niveles, sin importar cuán fuerte se vea. ¡Espectacular! Un aplauso para Volition, que ha hecho realidad el sueño de millones de jugadores, que soñábamos con dejar en ruinas el lugar donde nos encontrábamos luego de una aparatosa batahola. Aquí esto se puede ver cuando nos agarramos a los rocketazos con algún enemigo, y luego del calor de la acción, vemos cómo hemos convertido el búnker de los soldados en un trozo de queso gruyere. Obviamente, por cuestiones de diseño, los niveles no son 100% destructibles, ya que hay ciertas puertas -metálicas- que no sucumbirán ante nuestros cañonazos, o paredes que pueden contener algo así como un esqueleto metálico, que no nos deja horadar la superficie. Así y todo es un innegable avance tecnológico, que espero que las otras compañías imiten en un futuro no demasiado lejano.



El diseño de los niveles en sí no es demasiado espectacular, pero cumple con su cometido, que es transmitirnos esa sensación de que estamos trabajando en ambientes cerrados y claustrofóbicos -las minas- o dentro de las instalaciones de las bases de nuestros enemigos. El

9.4 CLASICO

VOLITION / THQ
GENERO: FPS
SIMILAR A: Podría ser el Quake III, pero no...

JUGADORES: 1 a 2
SOPORTA: JOYSTICK ANALOGO

trabajo de las texturas es espectacular, como también lo es el detalle de los carteles y avisos que encontramos a lo largo del juego. Por el otro lado, la iluminación es excelente, con neblina y todos los chiches a los que nos tienen acostumbrados los arcades actuales.

Uno de los puntos más interesantes -además de la tecnología Geo-Mod- es la implementación de las armas, con dos modos de disparo muy bien realizados. Además de la clásica pistola -con silenciador opcional- podremos encontrar un lanzacohetes, varias ametralladoras -con diferentes municiones- y hasta un lanzallamas, al que se le puede sacar el depósito de gas para una efectiva bomba incendiaria. Todas estas armas, muy divertidas por cierto, cobran otra importancia en el modo multiplayer, que está incluido y que permite que nos enfrentemos con los archiconocidos bots (jugadores controlados por el juego), con algún oponente humano -pantalla dividida- o una mezcla de ambos, en niveles especialmente diseñados para este fin. Este modo adicional es sumamente adictivo, y no se extrañen que en muchas ocasiones dejen por un par de horas el single player de lado para armarse unos partiditos deathmatch, como me ha pasado.

Y TODAVÍA HAY MÁS

Red Faction, como dijimos no descolla en ningún punto en particular -exceptuando lo de la destrucción de los niveles-, sino que suma puntos por tener una buena cantidad de elementos de los mejores juegos del género, todo en un solo paquete. Esto también incluye la posibilidad de manejar ciertos vehículos, como por ejemplo un jeep (que podemos conducir o pasarnos a la torreta de la parte trasera-, un submarino y hasta un vehículo marciano, recorriendo los cañones de este árido planeta en una misión donde el tiempo realmente escasea.

Como pueden ver, Red Faction cubre de una manera más que satisfactoria todas las necesidades de un juego de estas características, lo que lo hace un producto súper interesante y una compra obligada para todos los que busquen la más pura adrenalina y una acción constante, en un género que de a poco va tomando un lugar que merecía en las consolas de última generación.

Por Martín Varsano



PS2 CITY CRISIS

6.1 BUENO

SYSCOM / TAKE 2 INTERACTIVE
GENERO: Arcade
SIMILAR A: Rescue Chopper

JUGADORES: 1
SOPORTA: JOYSTICK ANALOGO

Lo que tenemos por aquí es nada menos que otro de esos arcades que aparecen de prepo sin que nadie los vea venir y, como prácticamente es regla con estos títulos... así como vienen se van.



City Crisis no es otra cosa que un clon de juegos similares a Rescue Chopper y tantos otros en los que, usando una diversa gama de helicópteros de toda clase, tenemos que ir rescatando gente de todo tipo de desastres.

A diferencia de otros juegos parecidos, City Crisis de simulación no tiene nada ya que tan solo es un arcade de medio pelo, como para pasar el rato y nada más. Salvo por un par de misiones que son más o menos copadas y enganchan aunque sea un poco, City Crisis no tiene demasiado para ofrecer, ya que ni siquiera sus gráficos son algo maravilloso. En pocas palabras, juegos mejores que éste los hay a rolete y, a menos que les interese este tema en especial, no les va a mover ni un pelo.

Por Santiago Videla



PS2 SOCCER AMERICA

4.0 ¡CUIDADO!

HOT B
GENERO: Arcade de Fútbol
SIMILAR A: UEFA Challenge

JUGADORES: 1 a 2
SOPORTA: SHOCK RUMBLE

Era un día como muchos en esta editorial, cuando me dispuse a probar Soccer America. Llegó el "Oso" Videla al game room y entre los dos nos pusimos a ver el juego. Creo que en mi vida me reí tanto delirando con un juego como me pasó con este; claro que ayudado por las inobjetables opiniones de Santiago, la cosa se pone aún mejor.



Pocas opciones de cámara, relatos en español muy graciosos e imprecisos, movimientos de los jugadores pésimos, jugabilidad nula -por más que sea un arcade- y gráficos que no están acorde a la PS2, hicieron que rápidamente mi afición por este deporte, aunque por unos pocos minutos, cayera de forma abrupta. Otra de las cosas que nos causó mucha gracia, fue al ver cómo estaban integrados los equipos, ya que ninguno de los jugadores tiene su nombre verdadero, ni siquiera alguno parecido, todos son nombres de fantasía que prefiero no recordar. En fin, no recomiendo a Soccer America como una compra para la PS2, y más si tenemos en cuenta que hay otros excelentes juegos de fútbol para la consola de Sony.

Por Diego E. Vitorero

PS2 UEFA CHALLENGE

6.0 BUENO

INFOGRAMES
GENERO: Arcade de fútbol
SIMILAR A: Soccer America

JUGADORES: 1 a 4
SOPORTA: SHOCK RUMBLE

Cada día que pasa, me convenzo más y más que uno de los mejores géneros para currar es el de los juegos de fútbol. Tenemos varios exponentes de esto, y UEFA Challenge, sin ser malo del todo, es un claro ejemplo de algunas cosas que no se deben hacer en juegos del deporte por excelencia para PS2. Como su nombre lo indica, podemos jugar con los equipos del norte, sur y Europa occidental, también con las escuadras del Reino Unido y con cualquiera de las naciones del Viejo Continente. Uno de los puntos más flojos es la inteligencia artificial de los jugadores contrarios, ya que es imprecisa y hace algunas cosas que nos desconciertan un poco; como cuando los jugadores tiran el balón para atrás siendo que están casi mano a mano con el arquero. Los movimientos y animaciones son toscos, y desvirtúan en cierta medida al juego. Gráficamente no es la gran cosa. Encima de todo, cada tanto se pega alguna que otra *tosida*. Si tienen una PS2, y quieren algún juego de fútbol que valga la pena, tienen Winning Eleven 2000 y ISS Pro Evolution 2: grandes exponentes del género para la consola de Sony.

Por Diego E. Vitorero



PS2 NASCAR HEAT 2002

7.9 MUY BUENO

MONSTER GAMES INC. / INFOGRAMES
GENERO: Carreras de NASCAR
SIMILAR A: NASCAR 2001

JUGADORES: 1 a 2
SOPORTA: SHOCK RUMBLE

Ningún fanático de los autos puede estar ajeno a esta conversión de PC para PS2. Convengamos, desde un principio, que NASCAR Heat 2002 es igual a su par de PC que saliera hace algunos meses; el 2002 es por un simple tema de marketing. Este juego de competencias de la *National Association for Stock Car Racing* no es un simulador puro, aunque tampoco está totalmente volcado al estilo de juego arcade; es una mezcla de ambos estilos, los cuales se combinan a la perfección. Entre las opciones de juego tenemos las clásicas y necesarias. La que mejor define al juego en sí, además del campeonato, es la que se llama Beat The Heat, en la cual tendremos que cumplir pruebas de tiempo y habilidad por las diferentes etapas, según el nivel de dificultad. La parte técnica cumple con lo





suyo. Los gráficos y las animaciones no son de ensueño, pero por lo menos no se arrastra en ningún momento, y eso que en algunos casos hay varias docenas de autos en pista. Uno de los pocos aspectos que puedo criticarle, es que todo lo concerniente al ajuste del auto y motor para salir a pista no tiene la cantidad de ítems para configurar como quisiera. Cualquier conocedor de la categoría en la que está basado el juego sabrá que casi todas las pistas tienen forma de óvalo; bueno, esto no será tan divertido como las pistas que pueden encontrar en GT3, pero recuerden que es de NASCAR, y esto es así por más que no nos guste.

Por Diego E. Vitorero

PS2 MOTOR MAYHEM: VEHICULAR COMBAT LEAGUE

6.5 BUENO

BEYOND GAMES / INFOGRAMES
GENERO: Arcade de Autos
SIMILAR A: Twisted Metal

JUGADORES: 1 a 2
SOPORTA: JOYSTICK ANALOGO

Un timing desastroso el de este Motor Mayhem. Si Infogrames pretendía competir contra Twisted Metal: Black con este producto que podría haber sido infinitamente mejor... se equivocó mal. Y no es que el arcade de autos de Infogrames sea malo, simplemente no está a la altura. Gráficos simples -aunque coloridos y con efectos de luces interesantes-, se arrastra un tanto de vez en cuando, los combates son medio trabados, hay poca variedad de autos para elegir y son muchos menos los que participan en la competencia. Todo esto limita a Motor Mayhem frente a su adversario.
Independientemente de lo errado de la decisión de Infogrames, el juego





puede ser disfrutado si consideramos a Twisted Metal: Black demasiado violento u oscuro para nuestro gusto. Como agregado, que compensa la chapa que le falta, es un producto que se vende a bajo precio.
Si te interesa el género y no te enganchaste con Twisted Metal, vale la pena echarle un vistazo.



Por Maximiliano Ferzzola

PS2

DARK CLOUD



SONY / LEVEL 5 INC.
GENERO: RPG
SIMILAR A: Zelda en ocasiones, Vagrant Story en lo de las armas.

JUGADORES: 1
SOPORTA: JOYSTICK ANÁLOGO

Dark Cloud es un híbrido por donde se lo mire. Toma muchas cosas prestadas de diferentes juegos, pero no le hace justicia a ninguno. Y no es que Dark Cloud sea un mal título, pero falla en tener una columna vertebral lo suficientemente fuerte para unir todo el choreo que vemos en pantalla. Como piedra fundamental, el género que se destaca es el RPG, demasiado similar a Zelda, con dungeons interminables -que la mayoría de las veces terminan por aburrirnos- y una historia principal más chata que... algo muy chato. Pero, en ocasiones, un atisbo de "estrategia" al estilo SimCity se muestra tímidamente por uno de los costados más ingenuos del título. Aunque los más exigentes van a encontrarlo demasiado -pero demasiado- simplista como para llenar sus expectativas. Quien busca un RPG en Dark Cloud, que no busque un argumento demasiado intrincado y épico, sino más bien una mezcla extraña entre Zelda -por el sistema de peleas- y Diablo -por los calabozos infinitos-. Y quien quiera estrategia... que siga buscando.



PINTA TU ALDEA Y PINTARÁS EL MUNDO

Durante un festival en la aldea donde Toan -así se llama el protagonista- pasa los felices días de su vida, el bizarro y malvado Dark Genie -¡qué nombre inspirado!-, destruye la diversión y, de paso y como quien no quiere la cosa, todo el pueblo. Toan, bajo el encargo de un viejo duendecillo, debe reconstruir su ciudad y todas las que sean arrasadas por este maléfico ser. Y aquí es donde entra en juego la estrategia, mis queridos amigos -¡JA!-; durante el transcurso de nuestra aventura iremos encontrando unos ítems -encerrados en unas esferas- que nos permitirán reconstruir esas ciudades. Lamentablemente, es algo por demás sencillo, que no requiere demasiado seso, sino más bien una incansable búsqueda de ítems. Cuando reconstruímos una ciudad, se nos da algún elemento de crucial importancia y seguimos avanzando en el juego. Hmmm... a mí no me alcanza, no sé a ustedes...

¿TE SUENA ZELDA?

El sistema de peleas es idéntico a cualquiera de los dos Zelda que se vieron en la Nintendo 64. Con un botón encaramos a un enemigo y con otro le pegamos, mientras esquivamos golpes por aquí y por allá. Los dungeons en donde metemos las narices sin ser invitados, siempre lucen iguales y son demasiado largos, parece que los monstruos se pusieron de acuerdo en cuanto al diseño de sus guaridas. Pero bueno, el sistema -que no sé por qué me recuerda a Vagrant Story- del manejo de armas es lo bastante profundo y complejo como para merecer nuestra atención y, con una poca de paciencia, verdaderamente podemos confeccionar armas devastadoras, que se nos rompen enseguida...

Otros cinco personajes se unen a la aventura y cada uno presenta sus atributos y desventajas a la hora de sopapear bichos. Incluso, alguno tendrá habilidades cruciales a la hora de seguir avanzando en el juego. Pero su utilización es una mera formalidad, para pasar por partes en las que otros no pueden. Además del sistema de peleas, hay un sistema de "Duelos"; para pasar con éxito uno de estos duelos tendremos que realizar combinaciones de botones en cuanto nos indiquen en pantalla. Una idea muy copada, ésa sí. Las músicas son repetitivas y los gráficos algunas veces rozan la perfección (como el diseño de los personajes principales) y otras, las pocas ganas de laburar (algunos bichos y detalles).

A los fanáticos más acérrimos de los RPG, Dark Cloud no los va a desilusionar. Es demasiado simple para lo que se prometía, pero puede resultar peligrosamente adictivo, aparte de que verán en la parte estratégica del título un lindo y agradable mini game -de ésos que nunca están de más-. Los que venían siguiendo a Dark Cloud por todo lo que prometía en cuanto a originalidad, estrategia y demás cosillas... confórmense con saber que no hay demasiados RPG en la PS2 y claro, con nuestras condolencias...

Por MaX FerZZoLa





PS2 ESCAPE FROM MONKEY ISLAND

8.0 EXCELENTE

LUCASARTS
GENERO: Aventura Gráfica
SIMILAR A: Disc World

JUGADORES: 1
SOPORTA: JOYSTICK ANÁLOGO

Acá está. Este es uno de los juegos más interesantes y locos que se pueden encontrar en la Play 2. Escape from Monkey Island es una conversión directa del juego para PC que salió en diciembre del año pasado. En el mundo de las computadoras, las aventuras gráficas son un género muy querido (que ahora anda un poco alicaído, de todos modos). La saga Monkey Island, de LucasArts (la misma empresa que nos trajo siempre los juegos de Star Wars) es una de las mejores y la que todos guardan en un rinconcito del corazón. *Escape* es el cuarto capítulo de esta saga, que por primera vez llega a una consola, y por tanto tiene un montón de chistes internos que sólo los que ya jugaron antes un Monkey en las PC van a poder apreciar. Pero eso no es un problema, porque con Escape igual se van a divertir muchísimo, si saben en lo que se están metiendo. Explico:

¿QUÉ DIABLOS ES UNA AVENTURA GRÁFICA?



Las aventuras gráficas rara vez tienen acción, todo pasa por explorar hermosos paisajes, interactuando con los personajes que deambulan por ahí y resolviendo puzzles más o menos lógicos, según el juego. Del escenario y de los personajes se obtienen objetos, que solos o combinados sirven para hacer algo y así poder acceder a más escenarios, siguiendo con la historia. En el caso de Escape from Monkey Island, uno dialoga con los personajes por medio de frases que se eligen de un menú al pie de la pantalla, y según lo que contestemos o preguntemos los personajes responden. Todo lo que se dice por lo general es cómico, una característica casi exclusiva de la saga Monkey. Para los que todavía no entienden bien de qué se trata, podrían imaginarse que una aventura gráfica es una especie de juego de rol en el que no hay combates ni los personajes suben de nivel. Lo que hay es una historia muy bien contada y en este caso mucho, pero mucho humor, más la necesidad de encontrar la forma de abrirse camino. Y claro, no es que en Escape no haya alguna especie de combate: en realidad, ocurren en tres momentos del juego: dos en los que se "pelea" con insultos y otro que es una sátira de un popular juego de lucha, llamada Monkey Kombat, donde el jugador se enfrenta a una interminable batalla de insultos y posturas de Kung Fu.

GUYBRUSH THREEPWOOD

Este nombre casi impronunciable es todo un símbolo de la saga Monkey. Guybrush es un pirata bastante ingenuo al que las cosas siempre le salen bien de casualidad. Guybrush tiene como enemigo al pirata zombi LeChuck, que capítulo tras capítulo se las arregla para volver a molestarlo (lo que pasa, entre nosotros, es que LeChuck ama apasionadamente a la esposa de Guybrush). En Escape, Guybrush vuelve de una larga luna de miel con Elaine Marley, gobernadora de Mêlée Island, una de las islas que componen ese sector del Caribe atiborrado de piratas. Y se encuentra con que ella tras su ausencia ha sido declarada muerta, y que dos personajes están poniendo la isla patas para arriba: el australiano Ozzy Mandrill ha abierto negocios por todas

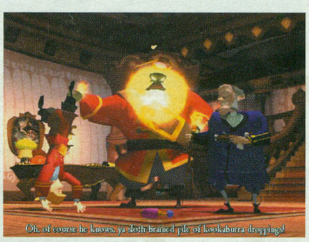




partes y quiere comprar la isla, mientras que un tal Charles L. Charles quiere asumir el control político y convertirse en el nuevo gobernador. Así que Guybrush tendrá que volver las cosas a la normalidad. En el camino, dividido en tres capítulos y un epílogo, descubrirá la relación que existe entre los diferentes personajes y cómo los monos del Caribe son más de lo que parecen...

¿MEJOR QUE EN LA PC?

Escape se ve mucho mejor en la PlayStation 2 que en la PC, porque los personajes en 3D se mezclan perfectamente con los hermosos fondos en 2D. Guybrush se mueve a donde lo enviemos usando el pad, y mira hacia los distintos objetos de interés, que podremos agarrar u observar en detalle, incluso viendo una descripción. A veces no es fácil encontrar algo porque depende de dónde esté parado Guybrush el que lo mire o no, pero uno se acostumbra rápido a revisar cada rincón, y aquí otra vez el control es superior al visto en la PC. Eso sí, a veces cuesta embocar un camino que queremos seguir, y si no investigamos bien, es posible que después estemos varios minutos dando vueltas sin sentido porque nos perdimos algo de importancia.



Sonidos y música acompañan todo el tiempo al jugador, y son excelentes. Las voces también (el juego está en inglés pero subtitulado) aunque a veces se notan un poco subidas de volumen.

Las escenas de animación intermedias rozan la excelencia, son alucinantes, en especial la del final, ¡donde se enfrentan dos colosos como nunca antes se habían visto en el Caribe! Si necesitan ayuda porque se traban sin vuelta, revisen *Xtreme PC 38* de diciembre pasado (pueden pedirla por contrarrembolso, llamando a la redacción), donde tienen la solución completita hecha por este servidor, ya que las versiones para PC y PlayStation 2 son prácticamente idénticas.

En definitiva, NO se pierdan Escape from Monkey Island, que es de lo mejorcito que hay para Play 2. A lo largo de la aventura van a encontrar más de cincuenta personajes diferentes, uno mejor que el otro, y van a tener que lidiar con loros mentirosos, competencias de clavado, monos y monitos, piezas ortopédicas, paradojas temporales, un sacerdote de la Iglesia Ortodoxa de LeChuck y cientos de puzzles más, algunos de los cuales les va a quemar la cabeza un buen rato. Y claro, no se olviden que también van a tener que escaparse de Monkey Island...

Por Durgan A. Nallar

PSX BLAST LACROSSE

7.3 MUY BUENO

SANDBOX STUDIOS / ACCLAIM
GENERO: Arcade
SIMILAR A: NHL Rock The Rink
JUGADORES: 1 a 2
SOPORTA: SHOCK RUMBLE

Alguien recuerda ese juego de Electronic Arts llamado NHL Rock the Rink? Bueno, este nuevo juego de la división deportiva de Acclaim tiene mucho de eso; es como un híbrido entre este juego de hockey y la serie NFL Blitz. El punto más fuerte de BL es su jugabilidad. Es rápido, entretenido y lo suficientemente arcade como para tenerlo en cuenta a la hora de divertirnos con un amigo. Si lugar a dudas, el punto más flojo de Blast Lacrosse es su parte gráfica y animada. Sin llegar a ser de paupérrima calidad, creo que la gente que se encarga de esta área se podría haber puesto un poco más de pilas para el apartado gráfico. Casi me olvido de decirles por qué es tan adictivo. Bueno, simplemente por los golpes y su jugabilidad endemoniada, que en combinación con la velocidad con la que transcurren los partidos, hacen que sea súper entretenido. Si jugaron a cualquiera de los juegos que menciono al principio de la nota se darán cuenta a lo que me refiero. Los controles también son muy fáciles de usar, y de seguro el que más usarán es el de golpear; total nadie les va a cobrar falta. Si tienen un amigo con quien darse maza, no lo piensen más, recomiendo a Blast Lacrosse como una compra para combatir. Por lo menos, así lo veo yo.

Por Diego E. Vitorero



PS2 MX 2002 FEATURING RICKY CARMICHAEL

7.0 MUY BUENO

THQ
GENERO: Arcade de motos
SIMILAR A: ATV Off Road Fury
JUGADORES: 1 a 2
SOPORTA: JOYSTICK ANALOGO

Después de jugar y divertirme a lo loco con ATV Off Road Fury, creo que este nuevo juego de la mítica THQ tiene algunas cosas interesantes, pero no las suficientes como para ser un duro rival con respecto al juego de Rainbow Studios. Lo mejor que tiene MX 2002 son los modos de campeonato y los de carrera simple. En cambio, el modo libre para hacer acrobacias y sumar puntos es bastante paupérrimo y aburrido, y los movimientos del competidor que elegimos, cuando hacemos las pruebas, son graciosos y poco creíbles. Los gráficos son simples y cumplen su objetivo, aunque los escenarios podrían estar un poco más y mejor detallados y ser un poco más chicos en su recorrido; igualmente, como contrapartida, lo bueno que tienen es que no se arrastra en ningún momento. De controles simples y precisos, es un muy buen juego basado en competencias de Motocross, aunque si van a gastar en un juego de este estilo, por más que los vehículos que manejamos tengan dos ruedas más, les recomiendo el juego antes mencionado; por lo menos hasta que salga otro que realmente valga la pena comprar.

Por Diego Vitorero

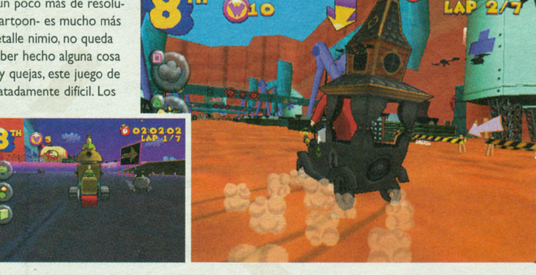
PS2 WACKY RACES

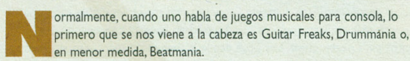
7.0 MUY BUENO

INFOGRAMES / INFOGRAMES
GENERO: Carreras locas
SIMILAR A: Wacky Racers de DC
JUGADORES: 1 a 2
SOPORTA: JOYSTICK ANALOGO

Bueno... ¿qué puedo decir de este título que no haya dicho en la página 38 del número 19 de Next Level? Porque este Wacky Races es igual al de DC. Sin demasiados cambios... Los gráficos lucen un poco más de resolución, pero el delineado -que le da a todo una apariencia cartoon- es mucho más grueso que en la versión anterior y, aunque parezca un detalle nimio, no queda tan lindo. Y realmente creo que gráficamente se podría haber hecho alguna cosa mejor ¡y más tratándose de una PS2! Por lo demás, no hay quejas, este juego de carreras sigue siendo muy bueno pero, en ocasiones, rematadamente difícil. Los comentarios en castellano siguen siendo delirantes y todos los corredores locos -algunos escondidos- están a nuestra disposición. Cada uno de ellos tendrá sus virtudes y defectos a la hora de cruzar las pistas y también diferentes armas a su disposición ya que a la hora de ganar una carrera... hey, todo vale. Si no gustaste la versión de DC este es un juego que puede complacer a los fanas del género o, simplemente, a los amantes de Los Autos Locos.

Por MaX FerZZoLa





GITAROO-MAN

8.0 EXCELENTE

KOEI
GENERO: Musical
SIMILAR A: Tan adictivo como Guitar Freaks
JUGADORES: 1 a 2
SOPORTA: JOYSTICK ANÁLOGO

Normalmente, cuando uno habla de juegos musicales para consola, lo primero que se nos viene a la cabeza es Guitar Freaks, Drummánia o, en menor medida, Beatmania.
Después de jugar la demo hace un par de meses, la cual gastamos a más no poder, nos llegó la versión completa y en japonés de Gitaroo-Man; nombre con el que salió el juego completo. Si bien es la versión que se empezó a comercializar en el país de Oriente, muy pocas cosas vienen en el idioma nipón; más precisamente las voces y algunos menús.

En el juego representamos a U-1, quien es el descendiente de un legendario héroe Gitaroo-Man; por lo tanto, él tendrá que luchar contra los malvados miembros de la familia Grabaren.

En nuestras travesías para vencer a los malvados, no sólo tendremos que cargar la barra de energía siguiendo el tema musical de turno, para después entrar en el modo Battle y atacar y defendernos hasta llegar al final del tema; siempre y cuando hayamos sobrevivido. Todo esto es justamente lo que pasaba en la demo del juego con su único escenario. Esto último varió bastante. Al principio comenzamos con la modalidad de juego antes descripta, pero a medida que pasamos pantallas la cosa se pone mucho mejor. Como ejemplo, y para no estropearles el juego, voy a citar dos casos nada más: uno en donde, para pasar de pantalla, tenemos que defendernos de una especie de tiburón que nos quiere comer mientras vamos montados en nuestra nave. Otro claro ejemplo de esto es cuando tocamos una bellas melodías a una señorita, quien termina dormida a nuestro lado. El juego tiene una bocha de variantes en cuanto a la forma de pasar las pantallas, claro que, como dije antes, no voy a decirles todas ya que les estaría adelantando el juego y a más de uno no creo que le haga gracia.



Tan cual explicó Don Fito Laborde cuando hizo el Hands-On de Guitaroo-Man, la mecánica para seguir la música es muy simple. Esto podemos dividirlo en dos partes: cuando cargamos la barra de energía atacamos, y cuando no nos defendemos. Para el primer caso, tenemos que seguir las notas que nos aparecen en pantalla, para lo cual usaremos el control analógico del pad ya que las notas varían constantemente el lugar desde donde vienen. Para saber si estamos siguiendo bien una nota, nuestro cursor tiene como una especie de haz de luz que cambia de color, y que nos indica el ángulo y tolerancia en la que la cual tiene que pasar la nota. Cuando la nota pasa, nosotros debemos apretar el círculo en el pad, y mantenerlo apretado teniendo en cuenta qué tan larga es la nota; eso lo vemos en pantalla. Si se termina la nota y viene otra, entonces soltamos el botón y lo volvemos a apretar al principio de la siguiente, y así sucesivamente. En cambio, cuando nos defendemos, lo único que tenemos que hacer es copiar los combos de botones que pasan en pantalla; ahí utilizaremos los cuatro botones del pad.





Hay que reconocer que los temas musicales son de las mil maravillas. Tenemos temas de rock pesado, blues, pop, música electrónica, de todo un poco y no podemos decir que haya alguna que no nos gusta.

Guitaroo-Man cuenta con un modo para dos jugadores. La mecánica de juego en este caso es muy fácil. Uno ataca, y otro se defiende, y así hasta que alguno de los dos pierde. Cabe aclarar que, para jugar de a dos, sólo podemos jugar los temas que hayamos habilitado en el modo single player.



Gitaroo-Man logró ser mucho más de lo que parecía en un principio. Es súper adictivo, tiene un ritmo loco, y los aditamentos suficientes como para que forme parte de nuestra colección; lástima que por ahora esté solo para la PS2 japonesa. ¡¡¡GITAROO-MAN!!!

Por Diego E. Vitorero



PS2

NBA STREET



EA SPORTS BIG / ELECTRONIC ARTS
GENERO: Arcade de Basketball
SIMILAR A: Ninguno para la consola.

JUGADORES: 1 a 2
SOPORTA: SHOCK RUMBLE



El basketball vuelve a sus raíces, la calle, para enfrentarte a los jugadores más grandes y temidos de las canchas. En cuanto a jugabilidad, NBA Street viene a ser algo así como aquel SSX Snowboarding que EA Sports BIG lanzara junto con la salida de la consola en los EE.UU.

NS sigue la línea arcade en lo que a juegos de este género se refiere, tal cual pueden ser los ya conocidos NBA Jam o NBA Hoopz; aunque con el cambio gráfico que supieron dale los responsables del proyecto.

Básicamente, el juego se trata de competir en partidos callejeros, en donde el primero que alcance los 21 puntos será el vencedor. Podemos jugar con o contra las estrellas más conocidas de la liga de básquet profesional, la NBA.

A medida que vayamos ganando y alcanzando mayores puntuaciones en el juego, podremos hacer que los integrantes de los demás equipos se sumen al nuestro. De esta forma, obtendremos más y mejores movimientos, nuevas canchas y sumaremos experiencia con aquellos jugadores que optamos en principio.

Una de las pocas cosas que puedo criticarle, es que tiene pocos modos de juego; en realidad dos. Uno de estos, es un modo que traducido a nuestro idioma vendría a ser algo así como *Rey de la calle*, en el que tendremos que ganar tantos partidos seguidos como nos sea posible, algo así como el modo Survivor de los juegos de pelea. En otro modo, llamado Circuit, nos permitirá elegir nuestro equipo preferido para hacer frente a estos monstruos de la calle. Además, tendremos que enfrentarnos contra equipos formados a partir de los mejores jugadores de cada barrio; cuando venzamos a uno de estos equipos, podremos incorporar sus jugadores a nuestras líneas.

En el juego tenemos rasgos interesantes como por ejemplo mejorar al equipo enseñando. Esto aumenta la energía con movimientos de categoría. Cuantos más realicen, mejores jugadas podrán hacer y conseguirán más puntos para desbloquear. Los tiros desde la llave están bien, pero si añaden una ligera variante, como pasarte el balón por debajo de las piernas, los puntos subirán sin parar.

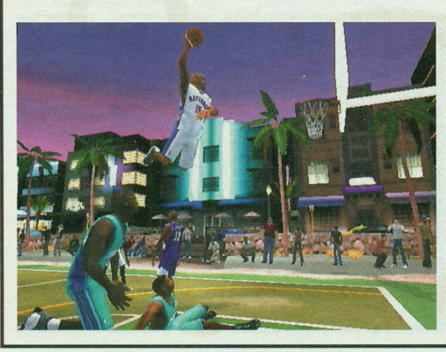
La parte gráfica, además de casi todo el juego, es una de las mejores cosas que tiene NBA Street. Con un muy buen nivel de detalle en escenarios, jugadores y cancha, el juego corre a la perfección y prácticamente sin inmutarse. Las animaciones de los jugadores para desplazarse dentro del campo de juego, y cuando van a hacer una volcada, me hicieron acordar a la película Space Jam. Así mismo, podremos reconocer a todos y cada uno de los jugadores, ya que las caras de éstos son muy parecidas a las de su par en la vida real.

En cuanto a los controles, obviamente NBA Street no tiene nada que ver con lo visto en NBA Live. Son sencillos y rápidos de aprender, y no hace falta que tengamos que hacer una serie de combos que para tal o cual jugada.

Creo que esta nueva división de EA Sports, dedicada a juegos de estilo puramente arcade y extremos, poco a poco está dando qué hablar. Ya demostró que se pueden hacer excelentes juegos con aquel SSX Snowboarding, y ahora lo volvió a demostrar con NBA Street. Lástima que el juego es un poco corto, pero si jugamos con un amigo aumenta su rejugabilidad. Fuera de esto, creo que es uno de los mejores juegos de deportes con los que cuenta la negrita de Sony.

Por Diego E. Vitorero







Animate a conocer lo nuevo en Anime



Ya está en todos los kioskos!

N64

MARIO PARTY 3

8.9 EXCELENTE

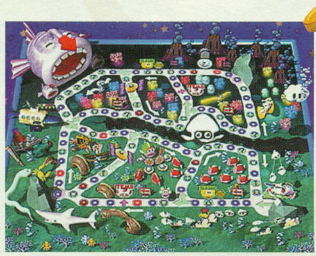
HUDSON / NINTENDO
GENERO: Juego de tablero con mini games
SIMILAR A: Mario Party 1 y 2... ¡doh!
JUGADORES: 1 a 4
SOPORTA: -

Nintendo tira los dados por última vez. Y la verdad es que con el inminente lanzamiento de la Gamecube y el poco interés que últimamente suscita en los fanáticos la N64, no hacen nada mal. Y aunque la despedida no es para nada espectacular, lo hace con la tercera parte de un juego que ya es un clásico dentro de la editorial.

Mario Party 3 (MP3... ¡Je!) es un nuevo *lifting* a una fórmula recontra probada hasta el hartazgo y que tantas satisfacciones les diera a la billetera de la gran N. Hacer un juego con personajes súper conocidos por todos, con reglas simples pero que le dan al juego el factor adictivo necesario para que cuatro personas con cuatro pads no se puedan despegar jamás de él.

Y es que MP3 es uno de los juegos más adictivos que podemos encontrar para jugar en grupo y -al igual que las ediciones anteriores- un verdadero plomazo si estamos solos.

Aunque aquí la única y verdadera novedad es el modo Versus, en el que podemos jugar de a dos sin tener que soportar oponentes controlados por la N64 (que parece que siempre tuvieran los dados cargados) aunque, eso sí, con reglas completamente distintas que incluyen variantes estratégicas muy interesantes, como el alquiler de "guardaespaldas" que nos defenderán de nuestro contrincante o de sus propios "guardaespaldas" y otras vueltas de tuerca al modo clásico que lo hacen un poco más desafiante y también más complejo. Lo



demás es apenas más de lo mismo, aunque mejorado.

Disponemos de 5 tableros distintos para cada modo, y aunque algunos no están demasiado inspirados (sobre todo en los que son para 4 participantes) o son medio aburridos, en líneas generales entretienen y le dan al juego la variedad necesaria. Contamos con 70 mini juegos completamente nuevos, en su inmensa mayoría muy interesantes y otros un poco aburridos o flojos. También podemos usar dos nuevos personajes que se integran a la saga: Waluigi (¡se mataron con el nombre!) que, como las mentes más brillantes habrán deducido, es el hermano malo de Luigi (como Wario de Mario, bah) y a Daisy, que le hace compañía a Peach en el rubro princesita cute.

ITEMS: LA CLAVE DEL JUEGO

Como en las ediciones anteriores, podemos utilizar ítems. En este caso podremos cargar hasta tres simultáneamente. Estos, si son bien utilizados, y sobre todo en el momento preciso, pueden dar vuelta el partido. Incluso podemos encontrar ocultos cuatro items "raros" (que no se pueden comprar normalmente en los shops del tablero) bastante interesantes, como por ejemplo el Wacky Watch, que al usarlo resetea el contador de turnos a 5, bien recién hayamos empezado a jugar o estemos a uno de terminar. Sin lugar a dudas, algo letal para los jugadores que agarre desprevenidos. A estos se les suman los 16 items regulares que podemos conseguir, encontrar o robar y con los que -por lo general- les complicaremos la vida a los demás participantes. Una cosa interesantísima de MP3 es cómo logra cambiar el temperamento de la gente. Alguien que hasta hace un momento te estaba cebando unos mates, a los cinco minutos te quiere vaciar la pava en las partes nobles porque le afanaste una estrella o le mandaste al fantasmita a que lo sacuda un poco y le afane unas moneditas. Muy pocos juegos logran algo así y éste lo hace con creces.







"SOMOS TODOS AMIGOS HASTA QUE ALGUNO ME TOQUE EL RANCHO"

Con Mario Party 3 no se pueden equi-vocar. Si tienen compañeros con quiénes jugarlo, se van a divertir un montón ya que no existe prácticamente un juego de participación grupal para la N64 con tanta variedad y diversidad de géneros en un solo cartucho. Eso sí, dejen los objetos cortantes lejos del alcance de los participantes.

Por Maximiliano "la rata de Ferzzola me obligó" Peñalver



DC ATARI ANNIVERSARY EDITION

4.3 (CUIDADO)

INFOGRAMES / DIGITAL ECLIPSE
GENERO: Arcades
SIMILAR A: Cualquier pack recopilatorio

JUGADORES: 1 a 2
SOPORTA: NO LO SOPORTAMOS



Realmente necesitábamos otra reedición de juegos viejos y clásicos? Bueno, estos paquetes siempre son agradecidos por los más vejetes, pero es inevitable no sentirse robado, timado y vejado. Infogrames, presente dueña de Atari, andaba necesitando unos mangos extras y juntó, en un solo CD, 12 viejos títulos de la primera consola para el hogar. A enumerar: Asteroids y Asteroids Deluxe, Battlezone, Centipede, Crystal Castles, Gravitar, Millipede, Missile Command, Pong, Super Breakout, Tempest y Warlords. Juegos que fueron geniales en su época, pero que hoy no tienen mucho sentido y menos en una Dreamcast y mucho, mucho menos si no retocan algunas cosas. Como un pequeño agregado vienen incluidas las portadas de los juegos originales, los manuales, muchas curiosidades de época e, incluso, un reportaje en inglés al creador de Atari, que resulta muy revelador. Si querés saber cómo empezó todo... bueno, esto es más entretenido que una clase de historia, eso es seguro... Pero, no sé... ¿jugar al Pong en el año 2001? Hmmm...

Por MaX FerZZoLa

PSX BATTLE HUNTER

4.1 (CUIDADO)

SUCCESS / AGETEC INC.
GENERO: RPG / Estratégico
SIMILAR A: Tiene un aire a Phantasy Star Online

JUGADORES: 1 a 2
SOPORTA: SHOCK RUMBLE



Para decirlo de alguna manera, Battle Hunter es como un juego de mesa en el que tenemos que ir completando misiones como un cazarrecompensas. Sí, se trata sin duda de uno de esos juegos ponjas que para los que vivimos en este hemisferio no tienen ni pies ni cabeza. En el comienzo, al momento de crear nuestro personaje, tenemos como doce puntos para repartir entre cuatro características básicas, que son: movimiento, ataque, defensa y hit points, detalles que, de paso, aportan al juego algún que otro elemento clásico de los RPG. Paso seguido, tendremos que ir a ver a un tipo que nos irá explicando qué hacer. Comúnmente, las misiones que éste nos encomienda consisten en conseguir un objeto en especial, rescatar a alguien, etc, para luego volver al negocio del tipo y venderle lo que conseguimos en el dungeon, o guardárnoslo si no estamos del todo conformes con lo que se nos ofrece a cambio. También podemos regatear el precio, a tal punto que el comerciante aumente la suma a pagarnos, o bien nos termine conformando con chaucha y palitos. Un título muy raro, aunque más raro todavía va a ser que le guste a alguien. En una palabra, olvídenlo.

Por Rodolfo "Fito" Laborde

PSX GOOFY'S FUN HOUSE

7.6 (MUY BUENO)

DISNEY INTERACTIVE / UBI SOFT
GENERO: Arcade con muchos minigames
SIMILAR A: Totally Angelica, pero en serio

JUGADORES: 1
SOPORTA: JOYSTICK ANALOGO

Goofy's Fun House es un juego para los más pequeños, pero lo suficientemente copado para que aún vuestro servidor se enganchara por una buena cantidad de horas. El planteo de este Goofy es bastante simple. Tendremos que completar unos cuadros, encontrando los ítems necesarios para ello. Algunos se encuentran desperdigados por la casa, otros se ganan gracias a pequeños minigames, y otros los conseguiremos tras solucionar unos pequeños y simples puzzles. Entre los muchos minigames encontraremos un lindo y fácil minigolf, un jueguito de carreras, una justa de salchichas contra un perro hambriento, un tatetí, golpear topos... etc, etc. Cuando completamos los cuadros, y dependiendo del dibujo que en ellos veamos, vamos a poder ver los antiguos dibujitos del perro tonto de Disney -en versiones completas de 5 minutos, o más, cada uno-. Estos dibujos son el verdadero aliciente para terminar el juego y los más nenes se van a volver locos. Además, toda la casa de Goofy es "interactiva" y cosas para hacer, sobran. Tiene sus defectos, como todos, pero no es una tomadura de pelo a los críos.



Por MaX FerZZoLa

GBA GT ADVANCE

8.5 EXCELENTE

THQ
GENERO: Carrera de autos
SIMILAR A: ¡Es Gran Turismo en miniatura!

JUGADORES: 1
SOPORTA: Cable Link

Para estrenar mi experiencia con la nueva handheld de Nintendo, tuve la fortuna de tener que revisar esta pequeña maravilla conocida como GT Advance. En síntesis, podríamos decir que el juego es un Gran Turismo en miniatura, con todas las características del exitazo de PlayStation (y ahora la Play 2). Podemos correr en varias opciones, como por ejemplo Free Practice y Quick Race (más algunos modos ocultos), pero el chiste de GT Advance es sin duda el modo Championship, adonde comienza el verdadero desafío. En este modo comenzamos en la clase más sencilla (Beginner, hay tres más), y a medida que ganemos las carreras -hay que salir como mínimo tercero- iremos consiguiendo mejoras para nuestros autos. Y dije "nuestros", ya que podemos elegir de entrada de entre 14 móviles disponibles, ¡para llegar a la friolera de 48!



En la parte gráfica el juego cumple, pero donde descolla es en el sonido de los autos -en un sorprendente estéreo que se puede oír mejor con auriculares- y en el manejo de nuestros autos, que responden -y se oyen- diferente según el modelo y el terreno de la pista. ¿El único bajón? Que no tiene pila para salvar, y hay que anotar passwords de 16 letras y símbolos.

Por Martín Varsano

PSX TETSU ONE

6.0 BUENO

SYSCOM
GENERO: Carrera de trenes
SIMILAR A: El Ferrocarril Sarmiento

JUGADORES: 1 a 2
SOPORTA: SHOCK RUMBLE



Tengo que reconocer que a estos ponjas se les ocurre cada idea que, por lo menos de este lado del continente, nos parecen súper bizarras. Tetsu One no escapa de esto, y nos pone en la piel de un vagón de tren para que lo pilotemos en una carrera contra otros vagones de trenes. Durante las carreras, tendremos que balancear el vagón en las curvas, para que no se nos vaya de los rieles. Además, podremos hacer cambios de vía, ya sea para balancearnos mejor, o para ponernos en el mismo riel que un contrario para taponarlo y no dejarlo pasar.

Para hacer los cambios de vía, el juego nos avisará el momento en el que viene uno, entonces nos fijamos para el lado que sea y con sólo apretar el trigger que corresponda lo lograremos. La carrera no termina cuando el primero llega a la estación de destino, sino que el ganador será el primero que estaciona justo y sin pasarse de la estación de destino; sin nos pasamos, el juego automáticamente pondrá marcha atrás para dejar al vagón en el andén.

Tetsu One no es, técnicamente hablando, el mejor juego para esta nueva generación de consolas, aunque sí hay que reconocer que es muy original en cuanto sus bases y temática de juego.

Por Diego Vitorero

PSX DIGIMON DIGITAL CARD BATTLE

5.9 ¡CUIDADO!

BANDAI
GENERO: Estrategia con cartas
SIMILAR A: Magic: the Gathering

JUGADORES: 1
SOPORTA: SHOCK RUMBLE

Tratando de prenderse con toda la onda de cartas jugables de monstruos de bolsillo, Digimon prueba suerte en el mundo de las batallas al estilo Magic: the Gathering con un resultado que podría haber sido mejor, pero que también podría haber sido terriblemente peor. Digimon Digital Card Battle apunta a un público muy específico: fans del dibujito, que gusten de los juegos de cartas y que no pidan demasiado de la vida. DDCB es un juego sin complicaciones, con reglas simples, y una estrategia para... los que no están acostumbrados a los juegos de estrategia -o tengan sólo dos neuronas-. A pesar de sus limitaciones, de su falta de profundidad, de su planteo trucho y la interfaz ilegible, Digimon Digital Card Battle puede interesar a aquellos que en su vida jugaron un título similar y quieran ver cómo viene la mano. Pero el juego apesta a Digimon por todos lados, con la clásica historia de "tengo que ser el que tenga el mazo más grosso del universo" y con una simplicidad que, para los asiduos a este género, es una burla. Sin embargo, es un juego aconsejable para comenzar a vislumbrar esta clase de títulos y, si te gustan los Digimon, es una opción que no te podés perder.

Por MaX FerZZoLa

SONIC THE HEDGEHOG

Todo comenzó en 1991, cuando Sega decidió que era hora de patearle el trasero a Nintendo. La estrategia, hoy en día conocidísima, en aquel momento significaba un riesgo. Sega pasaría a los 16 bits -antes que Nintendo- pero necesitaba algo verdaderamente jugoso para acompañar la consola. Así, Hayao Nakayama -director de Sega por aquel entonces- decretó que, en once meses, debería hacerse un juego que, de entrada, vendiera un millón de copias. El equipo estaba conformado por Yuji Naka -programador-, Hirokazu Yasuhara -diseñador de niveles- y Hato Oshima -diseñador de personajes-. Con el tiempo, el equipo se amplió y, a los catorce meses, nació la bestia erizada: Sonic. Rebelde y carismático, Sonic apuntaba al público joven, mientras que el Mario de Nintendo acaudalaba la atención de los más pequeños. Y comenzó la batalla más descarnada que se ha conocido hasta el día de la fecha. Y... ¿saben qué es lo más gracioso? ¡El final de la contienda! Que podría cerrar con la clásica frase: "Si no puedes vencerlos, úneteles."

¡JUEGOS DE SONIC GRATIS!

Unos chabones fanas de Sonic se fundaron una empresa virtual en la cual se despachan con sus propios juegos de Sonic. No sabemos realmente cual es la opinión de Sega sobre el asunto, pero como la gente de Magicgrafx no cobra por sus creaciones, debe estar todo bien ya que no están lucrando con la mascota de Sega. Los poseedores de PC, podrán acceder a: nemesis-tr.virtualave.net/download.htm y bajar todo lo que quieran. Si es que los muchachos de Magicgrafx no han ido en cana tdavía.



SONIC ANIMADO

Además del detestable dibujito de Sonic, existió una película de anime de mediana calidad. Para los fans, aquí unas fotos.



Había un Sonic the Hedgehog por consola Genesis. Todos los que se hicieron de la máquina lo podían disfrutar, ya que venía de regalo en una promoción del lanzamiento de la consola. Y estalló la fiebre. Rápido como el demonio, el erizo de Sega generó legiones de fans que no tardaron mucho en reclamar otro título, que no se hizo esperar. Sonic the Hedgehog 2 salió en 1992 y es considerado hoy en día el mejor de la saga. No sólo incorporaba a Tails -la zorrita amiga del muchacho- sino que además Sonic podía acumular velocidad y lanzarse como un rayo por los niveles. En el '93, con la ayuda del complemento del Sega CD, Sonic vio el mundo desde la óptica digital. Un título excelente, sin demasiadas innovaciones, pero terriblemente genial. Lástima que fue el único juego bueno del Sega CD... La cosa ya estaba siendo siempre igual, y si bien esto no era realmente malo, se necesitaba algo que revivificara la serie. Sonic the Hedgehog 3 casi no lo logra. Introduce a Knuckles -quien es engañado por Robotnick para pelearla contra Sonic-, utiliza los escudos de inmunidad y agrega un sistema de pilas para grabar la partida. Pero la verdadera innovación se deja ver gracias a Sonic & Knuckles, un título bastardeado de gusto, porque es muy bueno a pesar de las críticas en su contra. En éste, no sólo podíamos jugar con Sonic sino también con Knuckles, que tiene el poder de planear y trepar paredes. Los niveles eran los mismos, pero los diferentes poderes lograban que, donde Sonic no llegaba, Knuckles hiciera el trabajo. Este cartucho traía una ranura arriba que permitía jugar Sonic 2 y 3 con Knuckles, pero sólo Sonic 3 había sido diseñado para aprovechar tal novedad. Y empieza la decadencia... Sonic 3D Blast ve la Saturn, ¡qué gran error! Como estaba re de moda la onda 3D con polígonos, Sega dijo: ¡Hagamos un juego en 3D! Pero alguien le respondió: la Saturn apesta a la hora de manejar polígonos, master. Asi que se hizo un juego *pseudo 3D* bastante feo que luego fue portado a la agonizante Genesis. Apestó, realmente apestó. En 1997, Sonic Jam fue lanzado para la Saturn, una simple recopilación de los anteriores y más copados juegos de Sonic: Sonic 1, 2, 3 y Sonic & Knuckles. Nada del otro mundo, pero un lindo paquete.

SONIC ADVENTURE

¿Qué decir de este título? Que usó a full la capacidad de la Dreamcast. Que asombró al mundo entero. Que era lo que todos esperábamos de un Sonic de la nueva generación. Que es rápido, que es genial, que es un Sonic hecho y derecho. Y si quieren saber cómo es la segunda parte... ¡hey, la tienen en esta misma revista!

EL FUTURO

Sega aprendió la lección luego del Sega CD, del 32X y de la Dreamcast y va a hacer lo que mejor hace: juegos. Sonic va a ver luz en cuanta consola desee acogerlo. Ya está en preparación Sonic Advance para Game Boy Advance y se sabe que el erizo estará en Super Smash Bros luchándole un mano a mano a Mario, en una batalla por mucho tiempo contenida. Y seguramente la cosa no va a quedar ahí, pronto no habrá consola que no conozca al gran e inmortal Sonic.

Por Maximiliano Ferzzola

OTROS JUEGOS

Sonic protagonizó otros juegos que no valen demasiado la pena. Sonic Spinball era un flipper en donde la bolita era... Sonic. Sonic Racing, un juego de carreras con Sonic y demás. Sonic Shuffle, no hace mucho estrenado, trató de emular, sin éxito, la mecánica de Mario Party. Knuckles Chaotix es un recauchutaje para la Saturn de un fracasado Sonic 4 para Genesis. Otros cancelados fueron Sonic Xtreme, para Saturn. y la conversión de los fichines de Sonic The Fighters que, por acá, ni se vio.



¿A QUÉ JUEGAN LAS MUJERES?

Quién dijo que a las mujeres las armas nos asustan, el Karate nos aburre y detestamos los autos veloces? ¿Acaso siguen con la idea de que lo único que nos interesa es peinar muñecas, pintarnos las uñas y soñar con la llegada de nuestro príncipe azul? ¡Entérense, muchachos: las barbies quedaron sepultadas hace tiempo y ahora son los polígonos quienes conquistan nuestros "blandos" corazones féminos!

Diferentes factores y alguna que otra secuela social que nos etiqueta como el sexo débil, han contribuido a fomentar la falsa idea de que "los videojuegos son cosa de hombres". Sin embargo, las estadísticas afirman que nuestra participación está en auge; y aunque la incorporación a la jerga ha sido francamente lenta, en los últimos tres años repuntamos las cifras porque los gustos de las chicas han ido evolucionado al ritmo del tiempo; tanto así, que ahora los juegos de acción son los consentidos de las niñas. Si bien hay que reconocer que la mayoría de las muchachas se inició en el vicio gracias a los hermanos, primos o novios, poco bastó para que se armaran de su propio equipo y reclamaran su lugar, demostrando que les gusta jugar "¡a lo macho!" (o no tanto...)

En realidad, si bien a la hora de jugar las mujeres compartimos con los hombres los gustos por los géneros de Acción, Aventura, RPG y Shooter, los intereses reales que nos motivan varían un poco. Sin animo de ofender a nadie -y tomando siempre en consideración que hay excepciones- la mayoría de nosotras no se conforma con masacrar malos por doquier para consagrarse con el primer puesto por más bajas logradas durante el partido; a decir verdad, eso es algo que nos aburre bastante -y no por falta de puntería, como seguro estarán pensando algunos- sino porque para captar realmente nuestra atención necesitamos algo adicional: poder utilizar nuestras mentes de vez en cuando. Haciendo una breve encuesta, no sorprende entonces descubrir que los favoritos resultan ser los juegos dinámicos e inteligentes; los RPG (sagas como las de Zelda o Final Fantasy, por ejemplo) aventuras gráficas, géneros de estrategia y de plataformas; sin pasar por alto, además, el nivel excelente de jugadoras que se encuentra en campeonatos internacionales de Quake o Unreal (a pesar de no pertenecer a un género demandado masivamente por el público femenino). De todas formas, esto último ha levantado bastante polémica por motivos obvios. Existen jugadoras situadas entre los mejores, por lo que es bastante raro que haya torneos exclusivos para mujeres (esto no es tenis ni ningún otro deporte físico que precise distinción de géneros, ambos están en las mismas condiciones).

¿Tanto cuesta creer que hay mujeres que además de besar sapos para hallar a su príncipe, andan salvando el mundo en sus horas de ocio? ¡¿La incredulidad llega a tal extremo de sugerir, como nuestro lector Hernán el mes pasado, que una chica que hable con propiedad de videojuegos como Pamela, es en realidad un chico camuflado tras un nombre de mujer...?! Bueno, gran parte de la culpa en generar estos erróneos pensamientos se debería atribuir a las compañías realizadoras, que bajo el mismo criterio lanzan al mercado juegos *para ellas* bastante femeninos pero con temáticas inútiles y aburridas: Secret Paths in the Forest, Rockett's New School, Barbie Fashion Designer y Magic Hair Styler -que a las



niñas les encanta -pero para las mayorcitas simplemente apestan. Y no es para menos, cuando sugieren, por ejemplo, que la decisión más importante el primer día de escuela es: ¿qué chico me gusta más? y la crisis existencial más grande: ¡otra niña lleva puesto exactamente el mismo vestido que yo! O títulos como King's Quest VII: The Princeless Bride, que muestra cómo una heroína persigue un sueño pasando desgracias y aventuras, para terminar resignándolo al caer rendida en los brazos de su príncipe. La búsqueda de buenas historias es el objetivo común de cualquier jugador sin diferencia de sexo.

Pretender hacer un juego específicamente para mujeres no deja de ser una acción equivocada y sin sentido. Los amantes del deporte compran juegos deportivos porque es lo que más les divierte, los fans de la ciencia-ficción juegos de carácter futurista, los amantes de Tolkien juegos medievales con dragones y caballeros, y los que se pasan todo el día hablando de fierros comprarán títulos de Rally o Fórmula 1.

Si algo habría que demandar en todo caso, debería ser más historias con heroínas protagonistas como Tomb Raider, o al menos que existan más opciones de personajes femeninos con las que sentirnos identificadas. Porque es lamentable que la participación de la mayoría de los personajes femeninos terminen siendo siempre los mismos estereotipos: ayudantes, amantes, victimas, a veces asesinas y, tarde o temprano, muertas y/o casadas.

Lectoras de NL, el debate está abierto, hagan presentes sus voces y cuenten ¿a qué juegan las mujeres? para borrar del todo esa imagen errada que los chicos tienen de nosotras, y quizá ayudar a que de una buena vez entiendan que, al contrario de ser una amenaza, tener una amiga, una novia o una hermana con quien compartir horas de buen entretenimiento puede ser una ventaja (¿acaso no es delicioso poder hacer lo que más nos gusta junto a una buena compañía?)

Por Carla Callegari

THE OTHERS

Por Carla Callegari

DIRECTORES: Alejandro Amenabar **DISTRIBUYE:** Miramax Films **ESTRENO:** Agosto de 2001 (USA)
REPARTO: Nicole Kidman, Fionnula Flanagan, Christopher Eccleston, Alakina Mann y James Bentley.

No les traigo la info de ninguna superproducción con 15.000 efectos especiales, tampoco una bizarra majestuosidad con litros de sangre para deleitarlos... ¿Por qué?, digamos que esta vez me pareció una buena idea acercarles una película que bien puede valer la pena y que, de otro modo, posiblemente pase desapercibida ante sus ojos. ¿No es razón suficiente? Bueno, déjenme pensar otra... ah, sí ¡hey!, tiene a una bella pelirroja como protagonista (mujeres, disculpen, no hay hombres infartantes). Se trata de "The Others" (o "Los Otros") la tercera película del español Alejandro Amenábar, enmarcada en el género del terror, que pretende -según dice su joven director- recuperar lo mejor de este género viciado de comedias adolescentes, que han pervertido su auténtico sentido.



HOLLYWOOD A LA GALLEGA

Aquellos que hayan tenido la oportunidad de ver su primogénito film "Tesis" -un thriller donde los protagonistas descubren una organización de películas snuff (ojo, que ésta salió mucho antes que "8 mm" con Nicolas Cage), habrán comprobado que este tipo la tiene bastante clara en cuestión de crear suspenso; y para demostrar que no fue mera casualidad, con su segundo film "Abre los ojos" confirmó, además, que posee la capacidad de contar atrapantes historias con el talento necesario.

Si buscan segundas opiniones, Jim Sheridan (director de "My Left Foot", "In The Father's Name", "The Boxer") compró los derechos de "Tesis" para hacer un remake yanki, y Tom Cruise (actor de "Mission: impossible I y II") adquirió los de "Abre los ojos" (pretendía que Amenábar mismo la dirija, quien se negó porque no le pareció útil hacer otra versión) Cameron Crowe ("Jerry Mc. Guire", "Almost Famous") tomó su lugar y creó la nueva versión que a fines de año se estrena en USA, "Vanilla Sky", con Penélope Cruz y Cameron Díaz. Cuando Amenábar envió el guión de "The Others" a la productora de Tom Cruise y Paula Wagner, en menos de dos días aceptaron ser los productores ejecutivos. El hechizo que la obra del español produjo en Cruise hizo que éste intercediera personalmente ante el presidente de Miramax (filial de la Disney y reina indiscutible del mercado independiente) para que se embarcase en el proyecto, lo que aseguró su distribución y privilegiada presencia en las pantallas americanas. En lugar de cruzar el océano para dirigir a sus actores (todos extranjeros) el director decidió llevarlos a su tierra. Con un presupuesto de 25 millones de dólares, luego de tres años de preparativos, se rodó completamente en inglés, con un equipo técnico español y un equipo artístico americano. La película es el tercer largometraje que lleva la firma de Alejandro Amenábar. El director la definió como su cinta "más intimista" y destacó que a su protagonista, Nicole Kidman, el personaje le va perfecto porque tiene toda "la complejidad que requiere".

¿OTRA CASA EMBRUJADA?

Del argumento de este *drama de terror psicológico* se sabe más bien poco. El equipo es muy cuidadoso con la información y no quiere develar demasiados datos para mantener el misterio.

Lo que sí sabemos es que se trata de una historia gótica que transcurre en la isla de Jersey (en el Canal de La Mancha) ambientada en 1945, recién terminada la Segunda Guerra Mundial. En un viejo y aislado caserón victoriano, Grace (Nicole Kidman), una madre neurótica, espera sin noticias la llegada de su marido mientras educa a sus hijos dentro de estrictas normas religiosas. Estos sufren de una extraña enfermedad que les impide recibir directamente la luz del sol. Pocos personajes: la mujer, sus dos hijos y tres nuevos sirvientes que se incorporan a la vida familiar y deben aprender una regla vital: la casa estará siempre en penumbra; nunca se abrirá una puerta si no se ha cerrado la anterior. El estricto orden que Grace ha impuesto hasta entonces será desafiado al verse acechada por espectros y fantasmas.

UN TAL AMENÁBAR

Moreno, bajito, simpático, con cara de no haber roto un plato en su vida. Alejandro Amenábar, con 27 años, lleva ya cuatro moviéndose en circuitos del séptimo arte. No se conforma con ser director, sino que también hace de guionista y compositor de las bandas sonoras de sus películas. Afirma sin vanidad que lo suyo fue sólo un golpe de suerte, y lejos de formar parte de una revolucionaria camada de cineastas ambiciosos, concluye que prefiere "comer hoy a ser recordado en las enciclopedias". Reconoce que juega con el público tratando de mantener siempre su atención, que para eso es el director, y podría hacer una película de cualquier cosa siempre que le resulte entretenido. Su género favorito desde la infancia es el *thriller*. Gracias a los cortometrajes que lo iniciaron en la carrera, tuvo la posibilidad de dirigir "Tesis", que ganó los Premios Goya de 1996 a mejor película, director novel, guión original, sonido, montaje, dirección de producción y actor revelación, lo que le valió un salto hacia la fama. En "The Others" ha querido "jugar con elementos cinematográficos y elementos cotidianos para construir una película". Uno de esos elementos cotidianos es el recuerdo que tiene de escuchar unos pasos misteriosos en la casa de su niñez. El director considera que esta película es, más que otra cosa, un regreso a la infancia, donde pretende recuperar las mejores características del cine macabro de más éxito en la historia. "Quise hacer una película seria de terror", asegura.

LOS MISTERIOS DE CAPCOM

La compañía japonesa sigue dando que hablar. ¡Como siempre, bah! Ahora se dice que serían cinco y no tres (Dino Crisis 3, Genma Onimusha y Brain-Box) los títulos a salir como apoyo a la Xbox del gigante informático Microsoft. Los lanzamientos tendrían lugar en lo que va de este año fiscal. El tema es que nadie tiene la más mínima idea de cuáles van a ser estos dos títulos. ¿Habrá dos títulos más, o es puro palabrerío? Si alguien tiene alguna idea o dato que nos clarifique aunque sea un poco el panorama, bienvenido sea.

¡MÁS PELIGROSO QUE COMUNISTA CON PS2!

Esta no es la primera vez que oímos cosas tan pavotas. Sin embargo, la red de redes se vio inundada de nuevo por informes en los que se asegura que los gobiernos de Japón y de los EE. UU. recomendaron a Sony no mandar a hacer sus PlayStation 2 a fábricas en China. ¿El motivo? Temen que el hardware de la PS2 ponga tecnología de avanzada -que luego podría ser utilizada para fines militares- en manos de los pequeños de ojos rasgados. ¿Acaso la PS2 es un arma secreta que podría poner en peligro la paz mundial? ¿Será la segunda consola de Sony el avatar de la Humanidad? ¿El presidente de Sony es el Anticristo? ¿O será que los chinos todavía no tienen armas más potentes que un chip de PlayStation 2? Nosotros, por si las moscas, ya estamos preparando en medio de la redacción un refugio antinuclear...

NAMCO MIRA CON BUENOS OJOS A LA GAMECUBE

Y no pudimos hacer oídos sordos a este otro rumor que, por más descabellado que parezca, habla de soporte total de parte de los maestros de Namco para con la última y más potente consola de Nintendo, el cubito juguetón, la Gamecube, claro. Sí, y como muestra de su apoyo incondicional, Namco estaría en planes de pasar la saga Tekken, Soul Calibur y Ridge Racer al nuevo hardware de los creadores de Mario, Donkey Kong y compañía. Si esto llega a ser verdad, yo me trago todo el número especial de 80 páginas de Next Level del mes pasado.

FINAL FANTASY: THE SPIRITS WITHIN 2

Con la película dando vueltas por varios cines de los EE.UU. y con muchas carteleras rondando las salas nacionales, nos enteramos que el director de animación de *Final Fantasy: The Spirits Within*, el señor Andy Jones, aseguró estar actualmente laburando a full para Square. Dijo que lo único que podía adelantar, por ahora al menos, es que estaba trabajando muy duro en un proyecto dentro del mismo género, también relacionado con la animación. Mmmm... habiendo costado 137 millones de dólares, con las críticas destructivas que hicieron algunos que supuestamente ya la vieron en USA, y con las cuentas en rojo de Square, nos cuesta un poco creer que ya estén con la segunda peli. ¡Pero también puede que sea cierto... !

¿TODO BIEN CON LA XBOX?

Digamos que luego de los comentarios hechos por el CEO de Microsoft, Steve Ballmer (ver la sección de noticias del número anterior de Next Level), algunos de nosotros nos quedamos un tanto inquietos. Pasa que estamos todavía un poquito alterados por lo sucedido con la Dreamcast de Sega y ahora nos vienen con que la Xbox sería un negocio para Microsoft recién dentro de un par de años... ¡un par de años! ¿No nos vendrán con que ya se está trabajando en la Xbox 2 cuando estemos sacando de la caja la primera, no? ¿No nos van a decir después que Microsoft le quita su apoyo a la consola por haber hecho mal las cuentas, verdad? Eso esperamos. Esperamos que la gente de Microsoft tenga más consideración con todos aquellos que desde ya están ahorrando la plata para conseguirse una de estas X negras. Tengamos fe.

QUAKE IV

El sólo mencionar este nombre pone la piel de gallina a más de un PC adicto. Se comenta que una empresa (que no es id Software, pero que anda por la misma zona) estaría desde hace ya seis meses trabajando en un nuevo capítulo de la saga Quake para la Xbox, nada menos. ¿Qué me cuentan, eh? Se sabe que el maese John Carmack es uno de los integrantes de la Comisión de Consejo de la Caja X con sede en los Estados Unidos, así que esto podría terminar siendo cierto. Sea como sea, suponemos que habrá que aguantarse las ganas y esperar a que llegue el día de la QuakeCon (una convención dedicada al juego), momento en el que, seguramente, se dilucidará todo este embrollo.

¿NUEVO CAPÍTULO EN LA SAGA CHRONO?

Cada vez parece estar más cerca la tercera parte de la saga que comenzara un par de años atrás con el espectacular Chrono Trigger, seguido de Chrono Cross, sin duda uno de los mejores RPG de Squaresoft. Incluso se dijo que Sakaguchi san, uno de los capos máximos de la compañía, habría comentado recientemente que se estaría pensando en una tercera parte, pero que la cosa estaba tan en pañales que el equipo a cargo del proyecto ni siquiera tendría en claro la plataforma. Sí, pinta que la cosa -de ser todo esto cierto, claro- está muy cruda todavía...

GAMECUBE TAMBIÉN TENDRÍA SU FINAL FANTASY XI ¿NO QUE SÍ?

Sakaguchi no se calla nada y sigue hablando (y nosotros, suponiendo). La cosa ahora pasa por Nintendo. El capo de Square habló acerca de su próximo FFXI que, como muchos ya deben saber, será completamente online y aparecerá en más de una plataforma. Bueno, en esta ocasión el señor se refirió específicamente a la Gamecube, aduciendo que no le faltaban ganas de hacer, aparte de la de PS2 y Xbox, una versión para el cubito violeta. Las ganas están, pero... ¿lo van a hacer o no? ¿Cuánto tiempo más piensan tener con la intriga a los fanas de Nintendo?

READERS CORNER

¡EL FAMOSO CORREO DE LECTORES!

Vahos eternos del infierno mundano, fantasmas que no lo son. Desidia. Inmundicias y perdición. Caos. El orden desterrado y gritos sosegados. La decadencia de la corrupción. El horror... hogar, dulce hogar. Ahhhh, realmente no existe mayor placer que laburar desde casa. Ok, hay que reconocerlo... las cucarachas no son muy limpias pero son buena compañía. Y a muchos los murciélagos que revolotean en la ventana pueden asustarlos, pero yo ya me acostumbré a ellos. Claro, también es recomendable que, antes de entrar, uno tenga la antitetánica puesta, para prevenir infecciones. Y no es recomendable recibir visitas con el estómago débil. Pero, sea como sea, el hogar de un hombre es sagrado, su templo. Y hoy estoy contestando el correo desde mi templo, una experiencia religiosa, debo decir. Así que ando lo que se dice... inspirado. Hablando de inspiración, tengo una buena noticia para darles. A partir de la carta de Deborah, la primera del correo, nos hemos dado cuenta que queremos recibir más como éstas. Originales, bien escritas, pulcras; cartas que causen placer leer. Claro que no los vamos a obligar, pero sí los vamos a incentivar. Desde este número incluido, vamos a premiar la mejor carta del mes. Un juego original para el ganador -para la consola que tenga, el premio estará supeditado a las existencias en nuestro stock- que será elegido por vuestro servidor y los demás integrantes de la revista -si mandan cartas por correo, asegúrense de ponernos un fono-. La carta no solo será elegida por su estilo, sino también por su originalidad y frescura o porque plantee temas de debate copados, nunca vistos... claro, siempre que tengan que ver con el mundo de los videojuegos o la revista en sí -no es necesario que nos chupen las medias ¿eh?-. Sin restricciones, llamen a sus musas -todos tenemos una- y beban del elixir de la Creación. Construyan mundos con sus mentes y déjense gobernar por la gloria de la inventiva. Los vamos a recompensar por ello. Van a descubrir placeres que no creían siquiera que existieran, nos van agradecer luego. De más está decir que Deborah se ganó el premio de este mes.

Deborah Capuccinelli, la profeta

Un caso de Fe: Peregrinación diaria para conseguir Next Level

Amanecía. El lucero brillaba intensamente en el cielo matutino. El peregrino atravesó el escarchado pasto, que crujió bajo su paso firme. El viento frío y cortante golpeó su rostro iluminado por la fe y la confianza. Solo unos pasos lo separaban del templo. Ya la entrada estaba al alcance de sus manos; los agarrotados dedos se esforzaron por tomar el picaporte frío, helado. Abrió la puerta. Una nube de vapor tibio salió de su boca. Entró. El magnetismo del lugar lo inundó y conmovió hasta lo más profundo de su ser. Casi inconscientemente unió sus manos y se dejó caer de rodillas ante el altar donde sus dioses reposaban custodiados por las imágenes de sus apóstoles.

-"Oh, dioses que guían mis pasos y ordenan mis pensamientos, que calman mi atormentada alma con su sabiduría, les pido, oh dioses, denme una razón para creer que la vida aún vale la pena".

Lentamente, se incorporó. Una lágrima de esperanza rodó por su mejilla. Luego de la plegaria, su fe se hallaba reforzada para hacer frente a un nuevo intento.

Caminó por las calles del pueblo con la tranquilidad que solo la entrega sincera genera en el espíritu. Se entretuvo repasando mentalmente las páginas del *Libro Sagrado*, aquel que marcó su destino y que descansa en lo alto del altar. Casi sin advertirlo había llegado. Se detuvo ante la doble puerta de la entrada y observó. Todo parecía en orden. Recordó a sus dioses y dio en su nombre el primer paso hacia el interior de aquel sitio. Su corazón se sacudía con fuerza, le sudaban las manos, la respiración se le hacía dificultosa. Su mente viajaba hacia otros lugares cuando una voz alcanzó sus oídos.

-¿Qué querés?

El peregrino reconoció esas palabras y respondió casi al instante.

-¿Qué tal, doña María? ¿Ya llegó la Next Level de este mes? -preguntó con estusiasmo.

-No, hoy tampoco llegó -le contestaron.

Silencio. Sus ojos se cegaron. El mundo se redujo a él y su mente, ahora perturbada. El único sonido que llegaba a reconocer era el de su propio corazón destrozado queriendo abrirse paso a través de su pecho. Los oídos, los ojos, la garganta, ardían, quemaban, rasgaban... la maratón de dolorosas sensaciones se repetía una vez más y ya no se sentía capaz de soportar ese calvario ni un minuto.

-"No, hoy tampoco llegó" -repitió en voz tan baja que nadie lo oyó. Hoy tampoco llegó... hoy tampoco llegó... tam... po... co... lle... gó... ¡TAMPOCO LLEGÓ! ¡NO! *¡NOOOOOO!*

Se tomó la cabeza con las manos y cayó, desplomado de rodillas, sobre las baldosas, llevando con él en su pesada caída los recipientes de los confites y caramelos, que estallaron al estrellarse contra el suelo. Apoyó sus manos en el piso, justo encima de un trozo de vidrio que lo hirió profundamente, pero solo era una herida física y sabía que como tal, sanaría. Pero la otra, la herida de su joven alma, posiblemente quedaríase abierta por siempre. La sangre que fluía de su palma le trajo recuerdos. Infinitos días y noches de visitas diarias al kiosco. Días de lluvia, de sol, de frío. Recordó aquel día de mayo cuando el doberman de al lado del kiosco le masticó la pierna, o aquel otro cuando estrenó bici y al salir del puesto de revistas ya no estaba. Y aquel día de junio, el día de la evaluación de matemática, que, de paso hacia la escuela, se detuvo en lo de doña María porque estaba el repartidor de revistas y, luego de cuarenta minutos buscando, no obtuvo la Next Level y tampoco llegó a la evaluación. Claras sonaban en su recuerdo las palabras de aquella jovencita luego de una salida frustrada debido a la incansable búsqueda: "O esa revista o yo". El peregrino la miró a los ojos y su mirada le dijo todo. A partir de ahora seguiría su vida solo... Transcurridos unos instantes volvió en sí. Se paró, observó a su alrededor y corrió. Corrió a toda velocidad hacia su casa donde alguien intentaría calmarlo. Desconsolado y con el alma quebrada, rogó:

-Má, si mañana vas al kiosco preguntá si llegó la revista. Yo no puedo soportarlo más.

Y así, día tras día, mes tras mes, se repitió la historia, la peregrinación interminable de una familia por una Next Level que nunca llega. Ahora el *Libro Sagrado*, la Next Level N° 1, descansa en su altar rodeada de antiguas consolas y demás reliquias, esperando pacientemente que el peregrino ubique a su lado los números que le faltan y que, ya cansado de intentar comprarlas en el kiosco, decidió pedir por teléfono.

(...¿Ya vino el cartero?)

¿Qué tal, muchachada de Next Level? Les escribo para comentarles que hasta tres meses atrás NL llegaba, podría decirse, con regularidad, aunque, de vez en cuando, se salteaba un mes. Pero hace mucho que no llega, desde marzo. Tampoco llega a las localidades vecinas, según tengo entendido.

Muchachos, hagan algo para que la revista llegue a tiempo y todos los meses. ¿Qué les parecen las suscripciones? Saludos.

PD: La historia del peregrino está inspirada en "cierta persona que vive en mi casa".

¡Hola, Deborah! Bueno, como ya habrás leído, no solo te ganaste un juego sino que nos diste el empujoncito que necesitábamos para propiciar lo de La Carta del Mes. Te agradecemos por ello. Nos vamos en poner en contacto con vos. Por el asunto de la distribución, ya estamos tomando cartas en el tema para optimizar nuestros envíos. Para ello, vamos a necesitar la ayuda de todos nuestros lectores. Porque queremos brindarles el mejor servicio, estuvimos hablando con la empresa que nos distribuye y lo que necesitamos son datos concretos. Si no reciben las revistas cuando deberían recibirlas, para solucionar el problema, lo que necesitamos, concretamente, es que nos digan la localidad donde residen y la dirección exacta del kiosco de diarios donde compran NL usualmente. Con esa data, podremos solucionar el problema a la brevedad. ¡Muchas gracias!

Pamela, con foto

¡Hola! It is all good? Seguramente más que bien y los ultra mega felicito por -esta demás decirlo- su trabajo tan profesional. Esta letter les

pido "plis" que la publiquen ya que tengo más de una cosita que decir (cuando me pongo seria...)

Sonamos...

1) Estaría bueno que preparen el informe sobre los "requirements" que hay que tener en cuenta para programar juegos. Imagínense un grupo de lectores haciendo games onda Silent Hill.

Yeah, sería un sueño hecho realidad... quedate tranquila que estamos investigando a full el tema.

2) Leyendo el *Reader's* de la Next de Julio me encontré con algunos lectores que habían abandonado la medicación -aparentemente- y veo que no soy la única en darse cuenta. Me refiero a la carta de Hernán Duarte. ¿Que yo soy un chabón? (jajajaja... buuuuuuaaaah) ¿Reír o llorar? Para una de las cosas que está el correo es para expresar opiniones, pero sinceramente ¿es tan difícil creer que a una chica le puedan gustar los videos, que hasta se inventan que soy un hombre? O mejor dicho, ¿qué hombre se haría pasar por mujer para que le publiquen sus comentarios y dibujitos? (ya sé, algún p...) ¡Pero naaaaahhh! Para tu información, Hernán, y para todos los que se planteen dudas similares, yo soy una chica a la que le gustan los fichines, dibujar y bailar *dance*. ¿Está claro o lo repito? (como dice la propaganda de crema dental).

No vamos a hacer comentarios sobre el tema -aunque con la foto que nos mandaste les cerraste el pico-, pero te recomendaría leer el No Comments de este mes, a cargo de la licenciada feminista y Chica Bond, Carla Callegari.

3) ¡Ah! Perdón, no todos están tomados. Patricio Cavalieri, te respondo que me encantó tu carta y cuando tenga mail se los doy a todos. Mi ídola es Madonna y escucho DJ Dero, jp Pfirter y la Energy 101.1 a full.

Sí, Patricio nos mandó un mail enojado porque lo habíamos malinterpretado con nuestros comentarios gastadores... ¡De onda, Pato!

4) Chicos de NL: Les mando una foto mía que pueden publicar aunque sea en un lugarcito chiquito, minúsculo para que vean que no soy ningún chaboncito piro ni nada por el estilo. ¡Qué loco! Al final hasta me causa gracia...

¡Y se develó el misterio!

5) Les mando dibujitos y acepto las críticas de los que saben más que yo.

6) Los re quiero y espero que el resto del universo se dé cuenta que son los Number One.

Ya lo saben, pero nosotros somos de perfil bajo... no, en realidad, todo es gracias a ustedes. Así que nosotros somos los agradecidos. Sniffffff.

Federico, al que le cayeron vigorneas

Hola, queridos amigos de Next Level, soy un fiel admirador. La verdad, les escribo porque la industria de los videojuegos me tiene cada día más entre la espada y la pared, ya que yo era un contento usuario de Dreamcast que siempre echaba facha con su consola. Cuando vi la nota que ustedes hicieron sobre su decadencia, como diría mi vieja, creí que caían vigorneas de punta.

¿Qué es una vigornea?

La cuestión es que, con mucho sacrificio, como generalmente se logra todo en este país, he ahorrado unos $500 y no sé si seguir invirtiendo en juegos para mi Dreamcast o guardar el dinerillo en mi bolsillo hasta que salgan la Gamecube o la Xbox.

Visto y considerando que Sega va a hacer juegos para estas nuevas consolas, y seguramente muchas conversiones de sus clásicos, personalmente considero que lo más inteligente es esperar por las consolas citadas.

Otra de las razones por las que escribo este e-mail es porque si compro software original para mis consolas, mi hermano me regaña y no sé que argumentos dar además de "che, los compro porque son más confiables que los piratas" o sea... ¿me podrían dar alguna idea?

¿Regaña? Je, bueh... mirá, las copias de las nuevas consolas vienen totalmente "ripeadas" -o sea que le faltan bocha de cosas: animaciones, niveles, músicas, voces y varios etcéteras- y que no contemplan ninguna garantía de calidad... no tienen manuales y, sinceramente, son una caca.

¡AH! ¡Qué despistado soy! Me llamo Federico y vivo en Paraná, Entre Ríos. Che, éste es como mi sexto e-mail y espero que lo publiquen. ¡Chau!

Nos ganaste por insistente. ;0) ¡Chau!

Jose Sanguinetti, multigenérico

Editores de Next Level, les quería hacer una pregunta: ¿Qué juego me conviene para PlayStation 2(considerando que tengo Onimusha y Time Splitters)? Estoy entre: Red Faction, Twisted Metal: Black, The Adventure of Cookie and Cream, Final Fantasy X.... ¿cuál me conviene?

Bueno, depende de tus gustos... Twisted Metal: Black es realmente una obra maestra, pero es de un género muy acotado. Marto Varsano quedó alucinado con Red Faction. Fijate de leer los Final Test de estos dos en este mismo número. The Adventure of Cookie & Cream es un juegazo, pero muy especial y no el más indicado para jugar solo. Final Fantasy X todavía no salió, pero pinta genial y es de Square. Son géneros diferentes todos ellos, fijate que género te cabe más y dale para adelante.

Saludos, unos de sus tantos lectores...

Patricio quiere sus originales

Hola, mi nombre es Patricio y les quiero decir que su revista es realmente espectacular, los felicito. Son unos genios, sigan así. Una pregunta: si quiero mandar un dibujo, ¿puede ser por e-mail o es preferible que sea por carta, así lo manejan mejor? Les pregunto porque me gustaría quedarme con el original, en el caso de mandarlo por correo.

Ya son bastantes lo que nos han hecho esta pregunta, así que aprovecho para responderles a todos juntos. No hay absolutamente ningún problema en que nos manden sus dibujos por e-mail, escaneados. Pero fíjense que el escaneo les quede en la calidad más optima posible, sin que el archivo sea muy pesado.

Bueno, no los molesto más, así siguen con lo suyo. Hasta la próxima, chochamus.

Ninguna molestia y esperamos el/los dibujo/s.

Ariel Mayer, otro nostálgico

¡Aleluya Hermanos Nextlevelianos (a no confundir con alguna secta...)! ¿Qué se cuentan, tanto tiempo? Bueh, en realidad soy yo el que no les escribo hace rato. En fin, me presento: Ariel Mayer, argentino, soltero, 25 años, rubio, 1,80 m.

Rico pibe...

Bueh, tampoco la pavada, el motivo de este mail es, entre otras cosas, el de darles las gracias a todos los que hacen posible que esta impresionante revista llegue hasta mis manos cada mes, desde el proveedor de papel (pasando por Uds., obviamente) hasta el canillita de la esquina. La verdad no se dan una idea de la alegría enorme que me dan mes a mes con su revista, es de las pocas cosas buenas que todavía se pueden conseguir en este país, en fin, ¡¡Gracias Totales!!

No, gracias a ustedes... y no nos alaben tanto. ¡Ya da verguenza!

Cambiando un poco de tema, estoy esperando más que ansioso la salida de la Xbox, no sólo por la consola misma sino para ver qué pasa con la Play 2. Aclaro que tengo una Dreamcast, y que si bien me duró 6 meses, estoy eternamente agradecido por los buenos momentos que me hizo pasar. Pero volviendo al tema de la Caja X, ¿cuántos son los juegos que van a estar disponibles en el momento del lanzamiento en nuestro país? ¿Van a sacar juegos con -aunque más no sea- subtítulos en castellano? ¿Ya hay algun/os RPG grossos para la Xbox?

Estuvimos hablando con la gente de Microsoft y, para el próximo número, van a tener info fresquita y muy copada sobre el lanzamiento en Argentina de la Xbox. Pero es muy probable que los juegos sean zona 4, como los DVD.

Me muero por Suikoden III, que seguro sale para Play 2.

Sí, tenés info en la sección de noticias.

PD: Opino lo mismo que Ferzzola sobre que juegos eran los de antes, es más... me acabo de comprar una Talent MSX DPC-200, qué se le va a hacer, uno siempre vuelve a su primer amor.

Ahhhhh, el amor, el amor...

¡Chauchas!

Rodrigo con bronca... mucha bronca

Genios de Next Level: Buenas, mi nombre es Rodrigo, leo la revista desde el número 1 y desde entonces siempre fue LA REVISTA de videos para mí. Era una alegría poder disfrutar de información recién salida del horno y para colmo nacional, me enorgullecía más. Su nuevo formato está muy bueno, se ve que le ponen el alma (y las ganas) a todo lo que hacen. Agradezco en nombre de todos los lectores/as lo de las 80 páginas del número anterior. Ahora voy derecho a lo que quiero llegar con esta carta, ya que me dio mucha bronca lo que vi en el número anterior, en el reportaje de la E3. Como verán, a mí me encantan los videojuegos en general, aunque yo sólo me compro o compraba (porque ahora tengo una Dreamcast, y estoy muy orgulloso de poseerla, tengo para mí los mejores como Soul Calibur, Shenmue, Sonic

Adv. 1 y 2, Virtua Tennis, DOA 2, Sega Rally 2, Skies y Resident Evil CV). De las máquinas de Nintendo tuve el Family, el SNES, el Game Boy, y las que no, las alquilé. La que menos me gustó fue Virtual Boy, me acuerdo.
Fue un fiasco, tuvo no más de cinco juegos y todos malos.
A lo que quiero llegar es a que apoyo 100% a la Gamecube, creo que va a quedar a la cabeza con la Play 2 (porque si la Xbox llega a algo es porque se adueñan de todas las licencias y no me parece un juego limpio), porque realmente se la banca. Gracias a un amigo que se moría de ganas de jugarle a Shenmue en estos momentos tengo una de las cajas negras de Sony en mi poder y realmente no paro de jugar aunque los juegos sean medio-medio (Bouncer y Orphen), pero se veeeeeeen... La pequeña crítica que tengo para hacerles es la siguiente. En el reportaje a la E3, en la parte de "Lo Mejor..." ¿por qué no apareció Rogue Squadron 2 o Smash Bros Melee?
Porque por más que luzcan geniales, solo contabamos con videos cortos y unas pocas fotos. Recién ahora Nintendo está mostrando más sobre el Smash Bros Melee y brindando material a la prensa. Y de Rogue Squadron 2, es como que sabemos tanto como de física. ¡Pero seguro que se ve lindo!
¿O por qué pusieron Metroid (encima dijeron que era para Play 2) en *Otros Buenos*?
Por lo mismo, de Metroid lo único que se mostró fue un video y ni siquiera del juego, sino de la intro. Pero no nos pareció un título que debiera quedar afuera, pero que -por ahora- no tiene la chapa de Lo Mejor. Por lo del error, Máximo Frías se hace responsable, ya que no fue un error de redacción sino de armado. ¡Tomá, lo mandé al frente!
Ya sé, seguro me contestan que porque está en etapa muy preliminar.
¡Tenés la Bola de Cristal!
Pero, si no me equivoco, también lo estén Pikmin, Rogue y Smash.
Exacto.
Que me van a decir que solo se preocupan por lo que más llamó la atención.
Muy bieeeen.
Estos dos ganaron los premios de la E3, 1er lugar- mejor juego de peleas (Smash), 2do- mejor juego de consola y 1ro- mejor juego de acción (Rogue).
Tené en cuenta, que ése es un criterio yanqui que no siempre está regido por el buen gusto. Y, sinceramente, no compartimos gran parte de los premios. ¿O acaso acá los Martin Fierro son de confiar? O mejor dicho, ¿son lo único en lo que se puede confiar? Sea como sea, nos parece impropio dar un premio, sea cual sea, a un juego del que solo se mostró un video.
A lo que estoy tratando de llegar es a la vieja pregunta de ¿por qué no le dan tanta atención a Nintendo como a las demás?
Bueno, esa es fácil... si bien Nintendo es uno de los líderes indiscutidos de la industria, con la N64 no le fue del todo bien por estos lares. El formato cartucho acá llega carísimo y no son demasiadas las personas que cuentan con una de sus máquinas. Así y todo, vos fijate que siempre le hemos hecho justicia. A pesar de que Nintendo Argentina -Gamela- ni se molesta en darnos información.
Y no me digan que van detrás de lo que da la noticia porque, ustedes mejor que nadie, saben que el premio más importante se lo llevó la GC. Sacando el primer puesto en la categoría de lo Mejor de la E3 y en el mejor hardware de consola, en el que dejó segunda a la Xbox.
En realidad, nosotros preferimos ser más cautos... después de lo de Sega y todas las cosas que dijo el presidente de Nintendo sobre "el fracaso de su consola" sin que siquiera haya salido. Pero vos fijate que a la GBA la recibimos con bombos y platillos, ¿o no?
También algo que noté es que no hay ningún *First Approach* de la máquina, y no me digan que no tienen información porque aunque haya poca ustedes lo hacen y eso lo demostraron con los primeros *First Approach* de Play 2 que hicieron, o porque no encontraron qué color representará a la máquina porque no les creo.
¡Los primeros dos de esta revista te los dedicamos a vos!
La verdad me desilusionó el reporte porque demuestra que es verdad que tienen sus preferencias y un buen periodista (o sea usted) no puede darse el lujo de tener preferencias en este ámbito y menos reflejarlas en el trabajo.
No nos maliterpretes, no son preferencias. Pero no nos gusta llenarnos la boca -como los yanquis- con cosas que no sabemos. Que un video -de las intros- se vea lindo, no quiere decir que la consola vaya a ser fenomenal.
Eso es todo, la verdad es que pienso que tal vez me equivoqué y que dejaron los juegos mencionados para un preview del número que viene, pero si no es así simplemente creo que al final me dieron la razón.
Te prometemos que en cuanto tengamos más data de Rogue Squadron 2 le dedicaremos lo que a todos, lo mismo con los demás títulos de Nintendo.
Me despido con bronca, porque en verdad los admiro, pero me la venía guardando desde hace ya bocha y no la aguanté más.
¡Eso, descárguense! Les sale más barato que un psicólogo ;0)

Sebastián Salinas, demasiadas preguntas

Salú la banda: ¿Cómo va, mortales?, por acá todo bien. ¿Les puedo hacer una sugerencia? Para el año que viene podrían hacer un sorteo para que un lector los acompañe a la Electronic Entertainment Expo, mundialmente conocida como la E3. O sino hacer un cambio, en lugar de Martin que vaya algún lector y que después opine de la expo (además el Marto ya está cansado de ir, jajaja).
Hmmmm... dificulto que nuestro respetadísimo Marto esté muy de acuerdo con vos...
Cambiando de tema, la verdad que la PS2 cada vez me sorprende más, todos se quejan que no habían juegos que valgan la pena y de un mes para otro, *zas*, tenés 10 o más títulos que su opinión les da de 85% para arriba y la verdad que eso es bastante bueno, ¿o no?
Sí, claro...
¿No saben qué fecha de lanzamiento tienen MGS 2 y Final Fantasy X?
Metal Gear Solid sale en noviembre, lee la sección de noticias para más info. Final Fantasy X ya salió en Japón, los chabones contentos, nosotros no lo vamos a poder disfrutar hasta principios del 2002.
Me desilusioné bastante al leer que el ESPN MLS Extra Time no era lo que había pensado. ¡¡Cómo carajo le van a cambiar las características a las selecciones, manga de ineptos!! Guau, encima a WE5 no lo puedo jugar. Y mi otra gran desilusión por ahora, y espero que no hayan más, fue The Bouncer, la verdad que los chicos de Square se fueron a la mierd... Loco, ésta vaya y pase, porque no fue con un FF, sino les hacía la cruz al toque. ¿No hay algún juego de fútbol que valga la pena para la PS2?
Diego Vitorero te recomienda ISS Pro Evolution 2, que es la versión americana de WE.
Alguna vez se había dicho que el tan aclamado en el mundo de las PC, Age of Empires, iba a salir para la negra de Sony, supongo que ahora con la salida de la Caja X de Microsoft el proyecto se queda en pelotas, ¿no?
Sip
¿Monkey Island 4 va ser igual a su par de PC o va a tener algunos agregados que valga la pena verlos?
Es igualito, chequeá el Final que se mandó Dan.
Capcom, además de CODE: Veronica Complete, ¿tiene planeado sacar algún Resident Evil?
Está trabajando en un juego de pistolas al estilo House of the Dead, pero por ahora solo para recreativas... esperemos que no se manden el moco de Gun Survivor.
¿El proyecto Indrema fue finalmente cancelado?
Ajá.
¿Para qué sirve el compartimento que tiene detrás la PS2?
Son ports para futuros accesorios, uno de ellos el disco rígido, de pronta aparición.
Por Nobunaga, qué bueno está Onimusha, la verdad me gusta más que cualquier RE hecho hasta la fecha, pero me quedó una duda: qué carajo hacia LORD NOBUNAGA, y qué pasó con SAMANOSUKE, no me vengan a decir que me voy a enterar en Onimusha 2 porque los mando al joraca.
Ok, no te lo decimos entonces...
¿Escucharon hablar de Eternal Ring?
¡Basta de preguntas! Sí, lo jugamos y es malísimo.
¿Qué onda DARK CLOUD?
Fijate en la revis...
Deborah, cuando quieras te enseño a jugar a cualquier FF y si querés me podés tajear la cara.
Ya te pusiste baboso...
Bueno, no los molesto más, me despido.
Uffff... menos mal... chau.

¡El final está aquí! Le comentamos a German Digon que su carta nos resultó interesante, pero que no la publicamos porque... bueno, muchas malas palabras y podía resultar realmente ofensiva. Bajá las revoluciones y probá de vuelta :0) A Juan, el chico que estudia en la U.B.A., le decimos... "No es la cantidad de años vividos lo que determina la madurez de la persona, sino cómo fueron vividos esos años. Acá somos todos viejos e inmaduros. Así que... "Bueh... los dejo, a ver si me puedo poner a ordenar este tiradero que tengo como casa... Hmmm... nahh, mejor lo dejo así... El caos es mi elemento.

READERS GALLERY

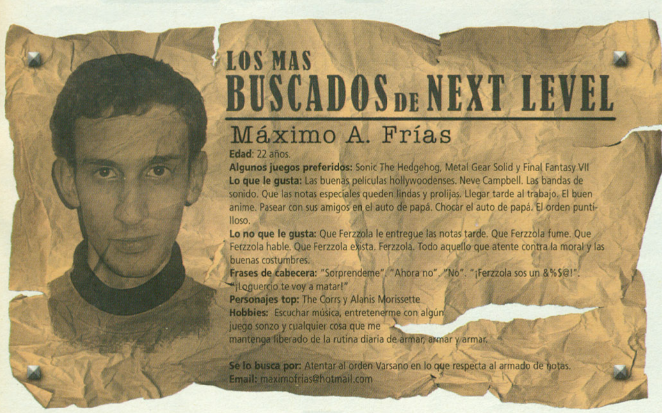
PAMELA

ALEJANDRO GRASSANO

GERMAN MANDURE

PAMELA EN PERSONA

PAMELA



LOS MAS BUSCADOS DE NEXT LEVEL

Máximo A. Frías

Edad: 22 años.

Algunos juegos preferidos: Sonic The Hedgehog, Metal Gear Solid y Final Fantasy VII

Lo que le gusta: Las buenas películas hollywoodenses. Neve Campbell. Las bandas de sonido. Que las notas especiales queden lindas y prolijas. Llegar tarde al trabajo. El buen anime. Pasear con sus amigos en el auto de papá. Chocar el auto de papá. El orden puntilloso.

Lo no que le gusta: Que Ferzzola le entregue las notas tarde. Que Ferzzola fume. Que Ferzzola hable. Que Ferzzola exista. Ferzzola. Todo aquello que atente contra la moral y las buenas costumbres.

Frases de cabecera: "Sorprendeme". "Ahora no". "No". "¡Ferzzola sos un &%$@!". "¡Loguercio te voy a matar!"

Personajes top: The Corrs y Alanis Morissette

Hobbies: Escuchar música, entretenerme con algún juego sonzo y cualquier cosa que me mantenga liberado de la rutina diaria de armar, armar y armar.

Se lo busca por: Atentar al orden Varsano en lo que respecta al armado de notas.

Email: maximofrias@hotmail.com

COMO CONTACTARSE CON NEXT LEVEL

Para contactarse con nosotros tienen dos caminos:
Por un lado por medio de carta a nuestra redacción, por el otro vía Internet por e-mail.
¡Manden dibujos!

Carta: NEXT LEVEL - Correo de Lectores - Paraguay 2452 4° B (1121) - Capital Federal

E-Mail: nextlevel@ciudad.com.ar

¡Y no se olviden que ahora vamos a elegir la Carta del Mes todos los números! ¡Usen las neuronas!

NUMEROS ATRASADOS

AHORA PODES COMPLETAR TU COLECCION



18- MDK 2
Trucos: Tony Hawk Pro Skater - Rainbow Six - Perfect Dark - Colony Wars: Red Sun ¡y más!

19- Final Fantasy IX
Trucos: Tomba 2 - SF EX 2 - Digimon World - Virtua Tennis - Space Channel 5 ¡y más!

20- The World is not Enough
Nightmare Creatures - Mortal Kombat: Special Forces - Xmen: Mutant Academy - Gekido ¡y más!

21- Samba de Amigo
Resumen de todos los juegos de Dreamcast a la fecha • Trucos: Análisis del GameShark para DC

22- The Bouncer
Trucos: Tenchu 2 - Sydney 2000 - Alien Resurrection Hidden & Dangerous ¡y más!

23- FIFA 2001
Trucos: Dino Crisis 2 - Tony Hawk's Pro Skater 2 Excitebike 64 - Ready 2 Rumble: Round 2 ¡y más!

24- XBOX
Banjo Tooie - Driver 2 - Colin McRae Rally 2 Guilty Gear X ¡y más!

25- Final Fantasy X
Primeras imágenes de FF X • Inauguramos nuevas secciones: Retrogames, No Comments y Recycle Bin

26- Phantasy Star Online
Entrega de Premios NL 2000 • Trucos: Evil Dead Bomberman Party Edition - Persona 2 - The Grinch

27- Onimusha Warlords
Trucos: Team Buddies - NBA Hoopz - EOS: Edge of the Sky - Star Wars Episode I: Starfighter ¡y más!

28- The Simpsons Wrestling
Análisis de todos los juegos de Los Simpson • Trucos: Simpsons Wrestling - Gaunlet Legends ¡y más!

29- Gran Turismo 3
Primeras imágenes de GT3 A-Spec • Las razones por las cuales no tenés que tirar tu PSX ¡y más!

30- Electronic Entertainment Expo 2001
Todo sobre la E3 2001 • Póster de Tomb Raider The Movie • Los 1ros. Final Test de Game Boy Advance

PODES OPTAR POR CUALQUIERA DE ESTAS OPCIONES

A Giro Postal o Telegráfico:
Si querés pedir las revistas por este método, tenés que acercarte hasta cualquier sucursal de Correo Argentino y enviarnos un Giro Postal o Telegráfico por el valor total de los números solicitados, indicando en el giro que es para "**Martín Varsano - DNI 21.495.971**", a la siguiente dirección: "**Casilla de Correo Nº 1488 - Correo Central (C1000WAO) - Capital Federal**".
Por favor, especificá en el reverso del giro cuáles son los ejemplares que querés y que son de **Next Level**.
A vuelta de correo vas a recibir tus números atrasados. No tenés que pagar costo adicional por el envío.

B Pedidos Contra Reembolso:
Este es el método ideal si no querés moverte de tu casa para pedir ejemplares atrasados. Lo podés hacer por cualquiera de estas dos formas:

1- Por teléfono, al **(011) 4961-8424**. El horario de atención telefónica es de lunes a viernes de 12 a 18 horas.
2- Por e-mail, a la siguiente dirección: **ventasnl@ciudad.com.ar**, indicando en el mensaje cuáles son los ejemplares que querés y que son de Next Level.

El precio indicado de envío es estimativo, y puede variar según el peso. En todos los casos es necesario especificar claramente:

NOMBRE Y APELLIDO
DIRECCION
CODIGO POSTAL
TELEFONO
CIUDAD Y **PROVINCIA.**

IMPORTANTE: La falta de alguno de estos datos (el teléfono es imprescindible en la opción de contra reembolso) puede impedir el envío de los ejemplares solicitados.

Recargos para el método de contra reembolso:

Hasta 4 ejemplares	$3,75 + ($4,90 x revista)
Hasta 8 ejemplares	$6 + ($4,90 x revista)
Hasta 12 ejemplares	$8 + ($4,90 x revista)

ESTOS METODOS SON SOLO VALIDOS PARA EL INTERIOR DEL PAIS


ABSOLUTAMENTE
TODO
EN VIDEOJUEGOS
VIDEOMUNDO
VIDEOMUNDO
WWW.VIDEOMUNDO.COM.AR